Sehr geehrte Leserin, sehr geehrter Leser,



ein weiterer *Winter One Page Contest* liegt hinter uns und hiermit wollen wir Euch das Gesamt-PDF der sechsten Ausgabe präsentieren. Auch bei dieser Ausgabe hat uns ein großes Kessel Buntes erreicht und wir sind vom bedienten Spektrum Eurer Einseiter sehr begeistert. Wir durften uns über klassische Einseiter, über eigens entwickelte RPGs bis hin zu NSCs erfreuen.

Der WinterOPC hat sich über die Jahr sehr toll entwickelt und wir sind sehr stolz darauf wie Ihr diesen jedes Jahr mit neuen Leben füllt und somit für tolles Spielmaterial sorgt. Auch die Unterstützung durch unsere Sponsoren sollte man an dieser Stelle nicht vergessen, schließlich lassen sich diese Jahr für Jahr nicht lange bitten, sondern freuen sich genauso wie wir über Eure tollen Ideen.

Ein Dankeschön möchten wir, Ingo und André an dieser Stelle an unsere vielen netten und fleißigen Helferlein loswerden. Schließlich machen sie einen tollen Job.

Bleibt uns gewogen, die 7. Ausgabe wird sicherlich bald kommen.
Ingo & André

In der Wüste



Zalak, die Kristallsonne

Ein Abenteuer für Masters of Umdaar
von Markus Sauerbrey

Dieses Szenario bietet in knappen Absätzen ein weiteres Kapitel der Kampagne Die **Sternenklingen von Su'ul** aus der Fate-Abenteuerwelt Masters of Umdaar, kann allerdings auch als eigenständiges Szenario verwendet werden. Die Regeln und Besonderheiten von Masters of Umdaar und Turbo-Fate sollten bekannt sein.

Es werden hier einzelne Szenen beschrieben, die jeweils Schlüsselszenen bei der Geschichte sein können. Die SL muss alles dazwischen oder was sich anderweitig entwickelt mit den Spielern zusammen entdecken und ausspielen.

Die Helden haben erfahren, dass der berühmte Händler **Felsak von Adamant** den Aufenthaltsort einer Sternenklinge kennen soll. Die nächste Gelegenheit ihn zu treffen ist ein edler Ball, zu dem die Helden Zugang erhalten (z.B. durch die Hierophantin) und an dem die Geschichte beginnt.

Szene: Auf dem Ball

Ziel der Helden: Felsak soll erzählen, wo die Sternenklinge zu finden ist.
Ziel von Felsak: So viele der Köstlichkeiten Essen, wie es geht, ohne dabei gestört zu werden.
Empfohlene Szenenart: Herausforderung oder geistiger Konflikt.
Situationsaspekte: *Es ist nicht alles Gold, was glänzt; Alles, was Rang und Namen hat*
Erfolg: Die SC bringen Felsak dazu, den Ort zu verraten und können so bald wie möglich aufbrechen. Die Sternenklinge sei in den Kristallruinen der Eiswüste von Vil'Seez verborgen. Näheres wüssten die Ursidae des Weißfell-Clans vor Ort.
Fehlschlag: Felsak ist gesättigt und schläft ein. Es wird schwer, ihn vor seiner baldigen Abreise nochmal zu treffen.

Felsak von Adamant

Konzept: *Berühmter Rhinok-Händler*
Aspekte: *Liebt Geld, liebt gutes Essen aber mehr; Man kann sich immer einigen; Freund vieler Völker*
Methoden: Flink +0, Kraftvoll +3, Scharfsinnig +1, Sorgfältig +2, Tollkühn +0, Tückisch +0
Das richtige Argument: Weil Felsak ein Gespür für die Bedürfnisse seiner Gesprächspartner hat, findet er immer das richtige Argument um seine Ziele durchzusetzen. Er erhält in geistigen Konflikten einen Bonus von +2 auf einen Scharfsinnigen Angriff, wenn er vorher Zeit hatte, seinen Gegner zu studieren.
Stress: OOO

Die Meister schlafen nicht

Kaji-Sa will ebenfalls in den Besitz der Informationen kommen. Sie wird Felsak in der Nacht nach dem Ball aus den Gästegemächern zu entführen versuchen um ihn zu verhören. Die Helden erfahren das vermutlich erst am kommenden Tag. Waren die Helden auf dem Ball allerdings selbst erfolglos, treffen Felsak, Helden und die Entführer womöglich bei nächster Gelegenheit aufeinander.

Szene: Die Attentäter

Ziel der Helden: Felsak retten und erzählen lassen, wo die Sternenklinge zu finden ist.
Ziel der Attentäter: Felsak zu entführen und dann zu verhören.
Empfohlene Szenenart: Körperlicher Konflikt.
Situationsaspekte: *Im Schutze der Menge* oder ähnliches, je nach Ort und Situation.
Erfolg: Die SC bringen Felsak dazu, den Ort zu verraten (siehe Szene "Auf dem Ball").
Fehlschlag: Felsak wird entführt und die Helden müssen ihn retten um oder Kaji-Sa verfolgen.

Borg-Attentäter

Konzept: *Humanoide Cyborg-Attentäter*
Aspekte: *Wenn wir entfesselt sind, muss Blut fließen; Du siehst uns nicht kommen; Klingen gehen immer*
Methoden: Flink +1, Kraftvoll +0, Scharfsinnig +0, Sorgfältig +0, Tollkühn +1, Tückisch +2
Passende Implantate: Weil ein Attentäter immer ein passendes Implantat hat, kann er pro Szene einen einzelnen Szenenaspekt ignorieren.
Implantatwaffen: Ein Attentäter hat alle möglichen, als Waffe verwendbaren Implantate. Wenn er jemanden Tückisch angreift und erfolgreich ist, dann verursachen sie einen zusätzlichen Punkt Stress. Außerdem kann er niemals Unbewaffnet sein.
Stress: OO / leichte Konsequenz

Szene: Reisevorbereitungen

Empfohlene Szenenart: Erschaffen von Vorbereitungsaspekten (Schwierigkeit 2+). Diese Art von Aspekt liegt - einmal erschaffen - theoretisch für den Rest des Abenteuers bereit. Wenn die Helden sich entscheiden, den Aspekt einzusetzen, wird er Teil der Szene, der er erstmals eingesetzt wurde und verschwindet am Ende der Szene. Beim Erschaffen des Aspekts, erhält dieser bei einem einfachen Erfolg keinen freien Einsatz, sondern erst ab einem vollen Erfolg. Da die Helden es vermutlich eilig haben (wenn Kaji-Sa den Ort der Sternenklinge kennt), bleibt ihnen nur wenig Zeit für Vorbereitungen und so kann jeder Held nur eine Vorbereitungsprobe durchführen.

Szene: Das Rennen

Ziel der Gruppe: Als erste das Lager der Ursidae vom Weißfell-Clan zu erreichen.
Ziel von Kaji-Sa: Als erste das Lager der Ursidae vom Weißfell-Clan zu erreichen.
Empfohlene Szenenart: Wettstreit
Situationsaspekte: *Reiseziel außerhalb der Länder des Lichts; Der Feind hat einen Vorsprung*
Erfolg: Die Helden erreichen den Weißfell-Clan vor Kaji-Sa.
Fehlschlag: Kaji-Sa erreicht den Weißfell-Clan als erstes und bringt ihn gegen die Helden auf.

Szene: Der Weissfell-Clan

Ziel der Gruppe: Das Vertrauen des Clans erlangen, damit diese ihnen den Weg zu den Ruinen mit der Sternenklinge weisen.
Ziel der Ursidae: Den Wert der Helden zu prüfen.
Empfohlene Szenenart: Herausforderung (Schwierigkeit 2+). Teile der Herausforderung können Verhandeln, Trinken, Kämpfen, Jagen, Geschichten erzählen sein.
Situationsaspekte: *Tödliche Kälte; Leidenschaft und raue Sitten*; Wenn Kaji-Sa vor den Helden dort war: *Diesen Fremden können wir nicht trauen* (zwei freie Einsätze).
Erfolg: Die Helden werden so nah als möglich zur Tempelruine geleitet, die als sich ständig wandelndes Gebäude zwischen zwei Eisschluchtwänden verkeilt an diesen entlang wandert.
Fehlschlag: Die Helden müssen das Lager und das Land des Stammes verlassen und auf andere Art herausfinden, welche Ruine genau die Sternenklinge enthält und wie man dorthin gelangt, während die Ursidae das Gebiet kontrollieren und bewachen.

Typischer Weissfell-Ursidae

Konzept: *Bärenmensch der Eiswüste*
Aspekte: *Wer Schwäche zeigt, verliert; Wenn Du etwas tust, tu es richtig; Dir gehört, was Du Dir nehmen kannst*
Methoden: Flink +1, Kraftvoll +3, Scharfsinnig +1, Sorgfältig +2, Tollkühn +2, Tückisch +0
Stunt - Kristallartefakt: Jeder erwachsene Ursidae besitzt eine Art von Kristallartefakt. Mit Hilfe eines solchen Artefaktes kann ein Ursidae einen Szenenaspekt pro Szene ignorieren oder bestimmen, dass dieser nicht für ihn gilt.
Stunt - Hart im Nehmen: Ein Ursidae erhält in einem körperlichen Konflikt beim Verteidigen mit Flink zwei Bonuswürfel. Diese Bonuswürfel ersetzt zwei der üblichen 4W (können also in einer anderen Farbe dargestellt werden) und für jedes Minus auf einem der Bonuswürfel, sinkt der bei einem Misserfolg erhaltene Stress um eins.
Stress: OO | Leichte Konsequenz

Szene: Der Tempel

Ziel der Helden: Die Sternenklinge aus dem Inneren zu bergen.
Ziel von Kaji-Sa: Die Sternenklinge aus dem Inneren zu bergen.
Ziel des Tempels: Jeden daran hindern, die Sternenklinge zu bergen.
Empfohlene Szenenart: Wettstreit, wenn Kaji-Sa einen Vorsprung hat. Geistiger Konflikt, wenn die Helden vor Kaji-Sa in den Tempel gelangen.
Situationsaspekte: *Du weißt nicht, was als nächstes passiert*
Erfolg: Die Helden sind in die zentrale Kammer gelangt und können die Sternenklinge an sich nehmen.
Fehlschlag: Der Held oder die Helden werden nach außen, zum schier bodenlose Abgrund geleitet. Der Sturz könnte durch das Nest einer geflügelten Schnee-Echse gebremst werden, oder vielleicht auch durch einen Saurusgleiter aus dem Gefolge von Kaji-Sa.

Zalak, die Kristallsonne (Scharfsinnig)

Einmal pro Szene kannst du, wenn du laut den Namen der Waffe anrufst, einen Kristallpanzer erschaffen, um dich zu schützen oder deinen Gegner zu immobilisieren. Dies ist eine Vorteil-erschaffen-Aktion mit Scharfsinnig und einem Bonus von +2 und die Schwierigkeit ist entweder 2 (eigener Panzer) oder entspricht der Verteidigung des Gegners.

Tempel des wandernden Sterns

Konzept: *Beweglicher Albtraum aus schwarzem Kristall*
Aspekte: *Gefährlich instabil; Im Zweifel hilft diamantene Härte*
Methoden: Flink +2, Kraftvoll +4, Scharfsinnig +1, Sorgfältig +3, Tollkühn 0, Tückisch +5
Spiegellabyrinth der tausend Qualen: Der bewegliche und Licht sowie Geräusche reflektierende Irrgarten setzt jedem Eindringling auf die Dauer schwer zu. Bei einem tückischen Angriff werden zwei der üblichen vier Würfel durch zwei andersfarbige Würfel ersetzt. Bei einem Erfolg erzeugt jedes + auf einem der andersfarbigen Würfel einen zusätzlichen Punkt Stress beim Gegner. Verwendet man Karten anstatt Würfel, zählen die beiden letzten Symbole für den Extra-Stress.
Stress: OOOO | Leichte und mittlere Konsequenz

Szene: Einsturz des Tempels

Ziel der Helden: Sich retten.
Ziel des Tempels: Einzustürzen und alle mit sich reißen.
Empfohlene Szenenart: Cliffhanger.
Situationsaspekte: *Scharfkantige Splitter*; *Wachsende Panik*
Den Cliffhanger meiden: Kaum möglich, da die Entnahme der Sternenklinge dies unweigerlich auslöst.
Den Cliffhanger besiegen: Die Helden müssen drei Überwinden-Erfolge in fünf Austauschen erzielen. Wenn sie zwei Erfolge mit einer Methode erzielen, müssen sie eine andere Methode verwenden, damit der dritte Erfolg zählt.
Erfolg: Die Helden sind unbeschadet entkommen.
Fehlschlag: Die Helden stürzen in die Tiefe (siehe Szene "Der Tempel"). Kaji-Sa rettet sie, nimmt sie gefangen und ihnen ggf. die Sternenklinge(n) ab. Dabei tauscht sie auch gerne das Leben eines gefangenen Helden mit anderen Sternenklingen (oder Artefakten) , über die die Runde verfügt.

Cliffhanger

Leicht [+1]: Flink (z.B.: Renne um dein Leben)
Weniger leicht [+3]: Scharfsinnig (z.B.: Das richtige Werkzeug zur richtigen Zeit), Tollkühn (z.B.: Spring!)
Knifflig [+5]: Kraftvoll (z.B.: Sich mit Gewalt den Weg bahnen), Sorgfältig (z.B.: Statik und Einsturz richtig abschätzen)
Schwierig [+7]: Tückisch (z.B.:???)

Wie geht es weiter?

Der weitere Verlauf der Geschichte hängt davon ab, ob die Helden unbeschadet und mit der Klinge aus dem Tempel entkommen konnten. Dann wartet vermutlich bereits Kaji-Sa mit ihren Attentätern auf sie. Oder sie müssen ihr bereits erbeutete Klingen für das Leben ihrer Gefährten übergeben, wenn diese in Gefangenschaft geraten sind.



HEILIGER BODEN

Dieses kurze Abenteuer ist ein universelles Western-Abenteuer mit Horrorelementen. Die Grundidee beruht auf dem Film „Tremors 4 – Wie alles begann“ (als Einstimmung für den SL durchaus empfehlenswert). Werte sind nicht vorgeben. Jeder kann es nach Belieben an sein Spielsystem und seine Gruppe anpassen. Das Abenteuer spielt 1889 in Rejection, Nevada – einer kleinen fiktiven Ansiedlung in der Mojave-Wüste.

WAS BISHER PASSIERT IST ...

6 Wochen bevor die Helden nach **Rejection** kommen, fordert **Tapoki**, der Schamane der Shoshone, den Besitzer der Silbermine, **Joe „Silver“ Miller**, zum ersten Mal auf, die Mine zu schließen, da sich diese auf „Heiligem Boden“ des Stammes befindet.

Hier eine kurze Übersicht der Ereignisse bis zum Eintreffen der Charaktere in Rejection:

X-30 TAGE:	Tapoki fordert mit Nachdruck die Schließung der Mine
X-27 TAGE:	Joe „Silver“ Miller heuert Walt Jenkins an, um den lästigen Schamanen zu töten
X-21 TAGE:	Jenkins erschießt Tapoki, als er erneut auf dem Weg zur Mine ist und vergräbt seine Leiche im Wüstensand
X-20 TAGE:	Die Würmer erwachen aufgrund des Frevels gegen den Schamanen und töten 14 Minenarbeiter, Emilio wird Zeuge und ist traumatisiert
X-19 BIS 16 TAGE:	Die verbliebenen Minenarbeiter und ein Großteil der Bewohner von Rejection verlassen das Wüstental
X-16 TAGE:	Joe „Silver“ Miller verlässt seine Mine und kehrt zurück nach Carson City
X-14 TAGE:	Burnsteen kauft in Carson City die Silbermine von Miller
X-11 TAGE:	Burnsteen kommt in Rejection an und muss feststellen, dass die Mine geschlossen ist
X-10 TAG:	Burnsteen macht sich zusammen mit den letzten 4 verbliebenen Arbeitern auf, um die Vorfälle in der Mine aufzuklären. Dabei werden sie von den Würmern angegriffen, alle Arbeiter sterben und nur Burnsteen überlebt
X-8 TAG:	Burnsteen telegrafiert an verschiedene Zeitungen: „Suche Revolvermänner. Schutz für Silbermine. Bezahlung nach Vereinbarung“. Was natürlich die Spieler auf den Plan ruft!
X:	Die Helden treffen in Rejection ein



JOE „SILVER“ MILLER

Joe ist der eigentliche Bösewicht der Geschichte und für den Tod vieler Menschen verantwortlich. Er ist es, der den Säufer Walt Jenkins für eine Handvoll Dollar (und eine Kiste billigen Whisky!) angeheuert hat, um den Schamanen Tapoki zu töten und danach Frederick Burnsteen seine von Riesenwürmern verseuchte Mine zum Wucherpreis verkauft hat.

Er ist skrupellos und schreckt vor keiner Tat zurück, die ihm einen Vorteil einbringt. Allerdings macht er sich nur ungern die Hände schmutzig, deshalb bezahlt er für seine Untaten andere.

Sollten die Helden ihn als Hauptschuldigen ausmachen und versuchen ihn zu stellen, so wird er sich zu verteidigen wissen. Er hat sich inzwischen ein Hotel in Carson City gekauft und ein paar üble Schläger in Lohn und Brot, die nur zu gerne zuerst zuschlagen oder schießen und erst dann fragen.

WALT JENKINS

Walt ist ein schmieriger Geselle, der alles für eine Flasche Whisky macht. Er schlägt sich normalerweise mit Gelegenheitsjobs durch, aber wenn es die Umstände erfordern, dann macht er auch vor Mord nicht halt. Er ist verschlagen und schlau wie eine Ratte. Er weiß genau wie er sich verhalten und was er tun muss, um an eine Flasche oder ein paar Dollar zu kommen. Er ist ehrlos und kennt keine Freunde. Wird er unter Druck gesetzt oder ihm gar mit Gewalt gedroht, versucht er sich solange dumm zu stellen oder zu lügen, bis es wirklich ernst wird.

Dabei helfen, ihm auf die Schliche zu kommen, kann Wan, der 14-jährige Sohn von Wu und Lin Zhang. Er hat beobachtet wie Jenkins mit Joe „Silver“ Miller gesprochen hat und eine Kiste Whisky und einige Silberdollar den Besitzer gewechselt haben. Im Gespräche fiel dabei auch immer wieder der Name „Tapoki“.

REJECTION

Dieses kleine Nest (Einwohner 27 – momentan 7) befindet sich in einer abgelegenen Gegend in der Nähe von Carson City, Nevada. Die Ansiedlung liegt in einem Teil der Mojave-Wüste. Das Tal ist im Norden, Osten und Westen von einer Hügelkette umgeben. Lediglich im Süden gibt es einen Weg aus dem Tal hinaus in Richtung Carson City. Die wenigen Bewohner der kleinen Siedlung leben hauptsächlich von dem Silber das die Minenarbeiter dort für Proviant, Ausrüstung und um sich zu amüsieren liegen lassen. Bei einem Zwischenfall in der, einen halben Tagesritt entfernten Silbermine, starben 14 Arbeiter, die in einem Lager in der Nähe der Mine in Zelten lebten. Seit diesem Ereignis haben viele Bewohner Rejection verlassen, da sie hier aufgrund der fehlenden Arbeiter kein Auskommen mehr haben.

Die letzten in der Siedlung verbliebenen Bewohner sind:

TRACY GILLMORE	– Hotelbesitzerin & Witwe
WU & LIN ZHANG	– Chinesen, Besitzer von Zhang´s Market
WAN ZHANG	– 14-jähriger Sohn von Wu & Lin
WALT JENKINS	– Säufer, Gelegenheitsarbeiten & Mörder!
EMILIO PEREŹ	– traumatisierter Minenarbeiter
„STILLER RABE“	– Indianer vom Stamm der Shoshone, Gehilfe der Witwe Gillmore, dem „Feuerwasser“ nicht abgeneigt

FREDERICK BURNSTEEN

Frederick ist ein abenteuerlustiger Lebemann aus Philadelphia, der den „Wilden Westen“ entdecken möchte. Als er in Carson City von Joe „Silver“ Miller die Silbermine in der Nähe von Rejection zum Kauf angeboten bekommt, fackelt er nicht lange und kauft sie, was ihn fast seine gesamten Ersparnisse kostet. Als er in Rejection ankommt, muss er zu seinem Entsetzen erkennen, dass in der Mine ein schrecklicher Zwischenfall stattgefunden hat, mit Emilio Pereź als einzigen Überlebenden. Allerdings ist dieser traumatisiert und stammelt nur wirres Zeugs von Schlangen und riesigen Würmern, die dafür verantwortlich sein sollen, was dort passiert ist. Um der Sache auf den Grund zu gehen, heuert Frederick die 4 letzten verblieben Arbeiter an, um die Mine zu inspizieren. Dabei werden sie von riesigen Würmern angegriffen und Burnsteen ist der Einzige, der diesen Bestien gerade noch entkommen kann.

Daraufhin telegrafiert er nach Carson City, um Revolverhelden als Schutz für seine Mine zu suchen. Dies ist natürlich nur ein Vorwand, um den wahren Grund erst einmal zu verheimlichen.

An dieser Stelle kommen die Charaktere ins Spiel . . .

DIE SILBERMINE

Die Silbermine liegt auf dem ehemaligen Stammesgebiet der Shoshone.
Dieser Hügel ist für sie seit Generationen ein heiliger Ort.

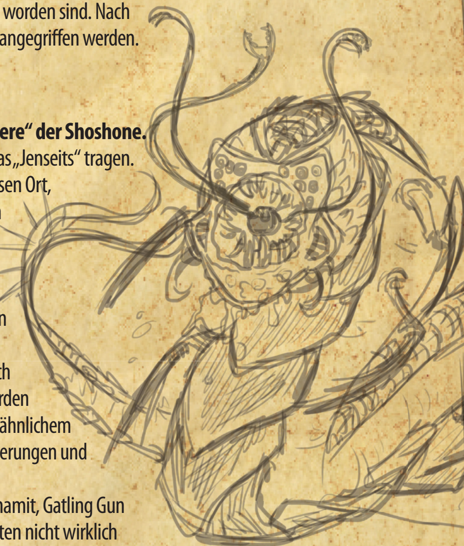
Die Helden werden sich sicher die Mine ansehen wollen. Dabei werden sie die Überreste der Arbeiter finden, die hier von den Würmern getötet worden sind. Nach Ermessen des SL können die Spieler auch von einem der Würmer angegriffen werden.

DIE WÜRMER

Bei diesen Geschöpfen handelt es sich um die „Heiligen Tiere“ der Shoshone.
Sie glauben, dass die Würmer die „Seele“ ihrer Verstorbenen in das „Jenseits“ tragen. Deshalb bringen die Indianer ihre Toten seit Generationen an diesen Ort, um sie den Würmern zu überlassen. Stammesmitglieder, die sich in der Nähe der Würmer aufhalten, werden von ihnen nicht angegriffen. Sollte also „Stiller Rabe“ die Helden begleiten, so werden die heiligen Tieren ihn nicht angreifen.

Die Würmer sind mehrere Meter lang und können einen Menschen komplett verschlingen. In ihren riesigen Mäulern befinden sich 3 „Zungen“, die selbst ebenfalls zubeißen können. Sie bewegen sich unglaublich schnell durch Sand fort (schneller als Pferde!) und werden nur von festen Gesteinsformationen aufgehalten. Auf Felsen oder ähnlichem Untergrund ist man sicher. Sie sind blind und werden von Erschütterungen und Lärm angelockt.

Um sie zu töten muss man schon schwere Waffen auffahren (Dynamit, Gatling Gun oder großkalibrige Waffen). Normale Pistolen oder Gewehre richten nicht wirklich Schaden an. Aber es sollte auch nicht das Ziel der Helden sein die Würmer zu töten, sondern den wahren Schuldigen ausfindig zu machen.



DAS INDIANERRESERVAT

Der Stamm vermisst seinen Schamanen seit drei Wochen und sucht ihn seit dieser Zeit. Bisher haben sie seine Leiche noch nicht gefunden, wissen aber das er nicht mehr am Leben ist, da die Würmer „erwacht“ sind. Um herauszufinden wer ihn getötet hat, haben sie „Stiller Rabe“, der schon seit einiger Zeit als Gehilfe der Witwe Gillmore in Rejection arbeitet und inzwischen dem „Feuerwasser“ verfallen ist kontaktiert, damit er Augen und Ohren aufhält.

Was die Helden von „Stiller Rabe“ oder den Indianern im Reservat erfahren können ist, dass der Frevler, der für den Tod ihres Schamanen verantwortlich ist, auf Heiligen Boden gebracht werden muss und „sein Blut wie der große Regen auf das erzürnte Land fallen soll“ – nur das wird die Würmer besänftigen!

LÖSUNGSANSÄTZE

Grundsätzlich ist es natürlich möglich die Würmer mit entsprechenden Waffen zu töten, was aber nicht erstrebenswert ist. Sollten die Würmer getötet werden, kann Burnsteen die Mine natürlich wieder in Betrieb nehmen, macht sich in diesem Fall aber keine Freunde bei den Indianern.

Die Helden könnten von „Stiller Rabe“ erfahren, was getan werden muss, um die Würmer zu besänftigen, wenn sie sein Vertrauen gewonnen haben (siehe „Indianerreservat“). Der Tod von Jenkins würde die Auswirkungen des Frevels beenden und die Indianer wären bereit Burnsteen die „Erlaubnis“ zu erteilen die Mine wieder in Betrieb zu nehmen, wenn er bestimmte Bereiche des Hügels in Ruhe lässt und die Erde dort unberührt bleibt.

Wünschenswert wäre natürlich, wenn es ihnen gelingt Joe „Silver“ Miller für seine Verbrechen bezahlen zu lassen.

In welcher Reihenfolge die Charaktere die Schauplätze besuchen oder welchen Lösungsweg sie einschlagen, hängt von ihnen ab. Der SL kann nach Belieben den einen oder anderen Aspekt des Abenteuers noch weiter ausschmücken oder an seine Gruppe anpassen.



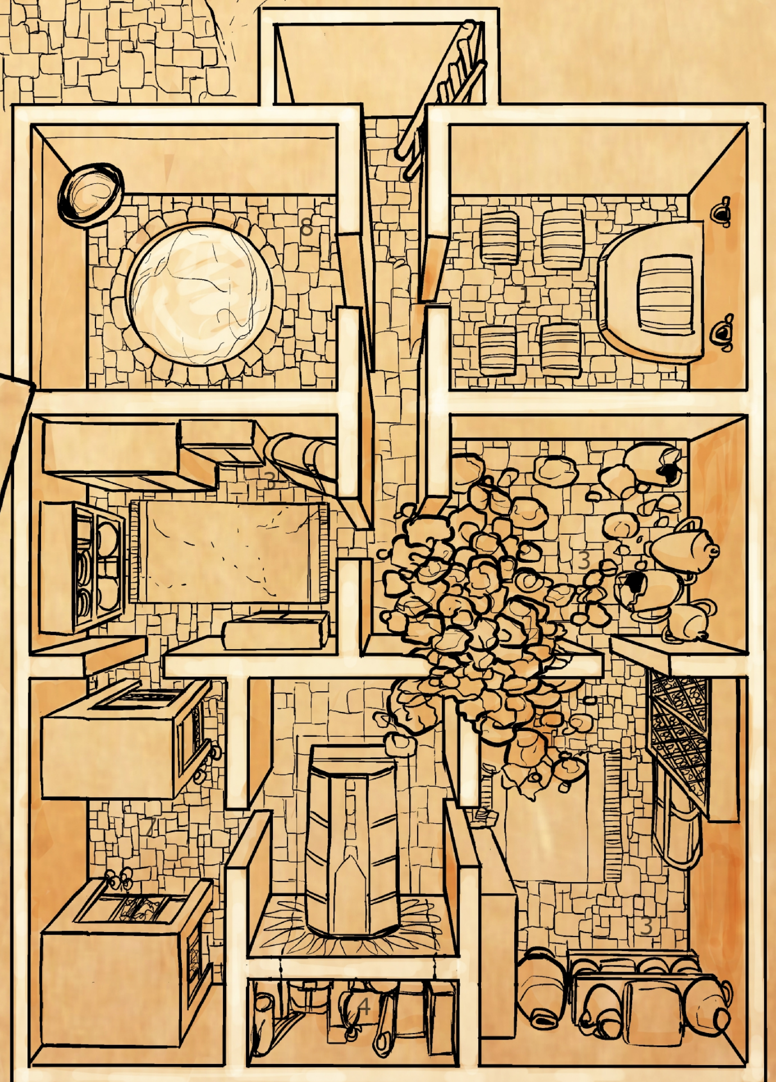
DER WÜSTENTEMPEL

Einst aus unbekannten Gründen verlassen, harrt der Tempel nun einer Erkundung mutiger Helden. Ob sich ihnen nun Untote, Fanatiker oder Viecher entgegenstellen, sei dem Spielleiter überlassen.

1 = Gebetraum
2 = Schlafraum
3 = Vorratsraum
4 = Schatzkammer
5 = Küche
6 = Speiseraum
7 = Aufbewahrung religiöser Gegenstände
8 = rituelle Waschung

Viel Spaß!





Untergeschoss/Keller (nur erreichbar durch Geheimtür hinter der Göttinnenstatue)

Erstellt von:
Gloria H. Manderfeld
www.nerd-gedanken.de

Der Tempel der Sandstürme

Ein Spukhaus in einer Wüste der neunten Welt

Die Bewohner des Dorfes Sandende sind verzweifelt: Aus der Wüste im Süden wehen immer stärker werdende Sandstürme über die Wiesen und Felder. Vielleicht liegt es an der alten Tempelanlage, in der seit Menschengedenken ein Geist spukt? Das sollte ein paar reisende Abenteurer doch anlocken? Es geht nicht nur um die Handvoll Shin, die der Ortsvorsteher für die Lösung des Problems verspricht—bestimmt lassen sich im Tempel ein paar interessante Numenera finden.

Die Anlage ist zwischen zwei roten Felsformationen gebaut. Auf dem westlichen Plateau steht ein recht gut erhaltener Turm. Eine stark zerfallene Mauer überspannt einen versandeten Wadi. Am östlichen Ende ist diese Mauer bereits eingestürzt. Auf der Mauerkrone ist eine Halle, in der laut den Dorfbewohner der Geist eines in der Wüste Verdursteten sein Unwesen treibt: Er lebt in einer großen Halle, in der ein paar zerstörte, verfallene Maschinen stehen, und erscheint in Form eines Mannes, der beständig um Wasser fleht.

Seit einigen Wochen lebt anscheinend ein zweiter Geist in dem Gemäuer. Dieser spukt in dem runden Bau, der auf dem Tafelberg am östlichen Rand der Anlage steht. Der neue Geist erschein als durchscheinendes Hologramm eines Menschen mit abstrus vielen Linsen und Okularen am Kopf. Er terrorisiert das „alteingesessene“ Gespenst und nötigt diesen beständig, ihm das Wasser zu geben, das ihm zustehen würde, damit er endlich „seine Arbeit machen könne“...

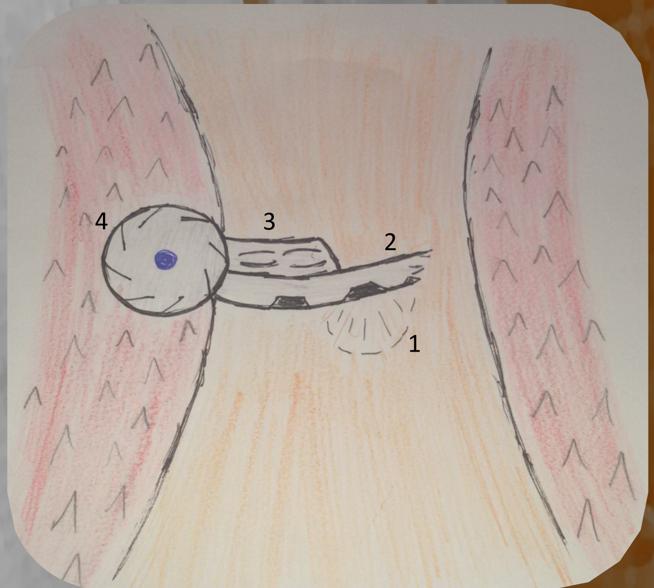
Der Eingang (1). In der großen Mauer sind zwei übermannshohe Öffnungen. Die linke ist fast komplett mit Sand verschüttet, nur eine einen Fuß hohe Öffnung ragt noch über den Sand heraus. An der rechten Öffnung hingegen ist der Sand abgerutscht und hat einen fünf Meter hohen Eingang freigelegt. Hier kann man, nachdem man den „Trichter“ hinuntergerutscht ist, die Anlage betreten. Allerdings leben im Sand auch ein halbes bis ein Dutzend Caffa-Larven (Regelwerk S. B113).

Die Mauer (2). Wenn man das Gebäude betreten hat stellt man fest, dass die große Mauer hohl ist, und man in ihr hinaufklettern kann. Dies ist eine anstrengende Aufgabe (Schwierigkeit 3). Außerdem lauern im Gemäuer bis zu einem Dutzend ausgewachsene Caffas (Regelwerk S. B112).

Die Halle (3). In der großen, lichtdurchflutete Halle auf der Krone der Mauer liegen große Bauteile verstreut, lediglich eine Maschine scheint noch intakt zu sein: In der Luft schwebt ein großer, metallischer Zylinder, um den mehrere flügelförmige Schaufeln schweben. Hier kann der alteingesessene Geist angetroffen werden. Er ist anscheinend durch seinen „Durst“ nach Wasser wahnsinnig geworden, und fleht auch die Spielercharaktere danach an. Seine Lebenskraft ist an die Maschine gebunden. Sollte man versuchen, die Maschine zu zerstören, wehrt sich der Apparat mit folgenden Werten:
Schwierigkeit 3; Schaden 4 durch herumwirbelnde Schaufeln;
Lebenskraft 16; Rüstung 2; Beute nach Zerstörung 1W6+1 Cypher.

SL-Eingriff: *Unvermittelt springt die Maschine an und pumpt Sand durch die Schächte in der Mauer in die Halle. An den Orten (2) und (3) werden alle Schwierigkeiten um einen Punkt erhöht. Mit dem Versprechen auf Wasser kann der Geist dazu gebracht werden, die Maschine zu aktivieren.*

Der Turm (4). Die Annäherung über den Tafelberg ist schwierig: Zum einen ist der Aufstieg über den Hang eine fordernde Kletterpartie (Schwierigkeit 5), zum anderen ruhen sich vier bis fünf Pallone (Regelwerk S. B128) aus. Der riesige Turm, dessen Innenseite mit Turbinenschaufeln ausgekleidet ist, ist bis auf eine blau glimmende Maschine im Zentrum leer und nach oben offen. Der andere Geist arbeitet entweder an „seiner“ Maschine oder schimpft darüber, dass ihm das Wasser fehlt, um „den Regen in die Wüste zu bringen“. Interaktion mit ihm oder Kampf gegen ihn und „seine“ Maschine haben die Schwierigkeit 5 (Lebenskraft 20, Schaden 5, Rüstung 2). Die Maschine wehrt sich mit Blitzschlägen und starken Winden, die sie mit den Turbinen an der Wand erzeugt. Sollte die große Maschine im Nebenraum laufen, ist die Schwierigkeit auf 3 gesenkt. Sollten die Maschinen zerstört sein, ist der Geist verwirrt: Seine Erscheinung flackert erratisch, und er gibt immer inkohärenter werdendes Gebrabbel von sich. Aus der Maschine lassen sich 2W6 Cypher und ein Artefakt bergen.





Dieses Numenera-Szenario für Spielercharaktere des ersten Ranges hat Ackerknecht für den WOPC 2016 geschrieben.
Das Foto des Hoover-Damms stammt aus den Wikimedia Commons und wurde vom Urheber Arz1969 als „gemeinfrei“ freigegeben.

Ein Beitrag für den WOPC 2016 in der Kategorie „Im Spukhaus".

Idee, Text und Layout: Agonira
Lektorat: Blakharaz, Morvain, sico72



EIN 1-SEITEN-DUNGEON

EINE UNTOTE FRACHT

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 5-8

***Eine untote Fracht** ist dazu gedacht, als kampagnenunabhängiges Abenteuer auf der **Insel der Stürme** (siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon gespielt und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.*

HINTERGRUND

Den Sturmklipper Schoner *Sirius* erwischte auf dem Rückweg von Shan'Zasar irgendwo im Sternenmeer ein schwerer Sturm. Gut zwei Wochen später wird das Schiff an die südliche Küste der Insel der Stürme gespült. Doch kein Einziger der Mannschaft hat diese Odyssee überlebt, denn neben den Strapazen des Sturms entpuppte sich auch noch ein Teil der Fracht als weniger tot, als ursprünglich gedacht: Durch die Präsenz der Inselmagie erwachte die Mumienfürstin Nechbet in ihrem versiegelten Sarkophag aus ihrem unheiligen Schlaf...

ABENTEUERBEGINN

Die SC könnten durch Zufall das Wrack der *Sirius* entdecken, wenn sie an der Südküste der Insel unterwegs sind. Aber auch Gerüchte über das Schiff oder das Hilfegesuch eines in der Nähe wohnenden, durch das unheimliche Wrack eingeschüchterten Hirten könnte als Aufhänger dienen.

DAS WRACK

Die *Sirius* ist äußerlich in einem erbärmlichen Zustand: Die Segel hängen in Fetzen von den ramponierten Masten und der Rumpf ist mit zahlreichen Blessuren übersät. Unter Deck herrscht allerdings dank der neuen Kapitänin und ihrer mittlerweile untoten Matrosen überraschende Ordnung.

NECHBETS GEPEINIGTE SEELE

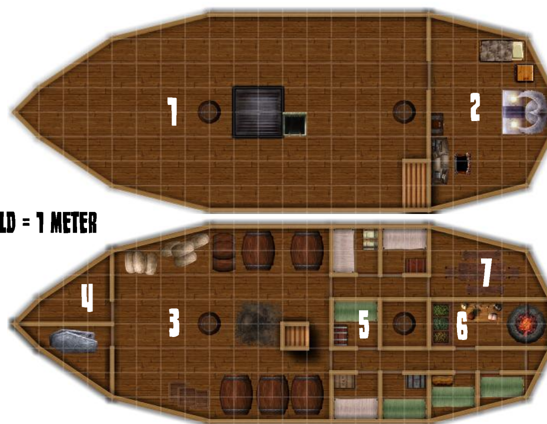
Der Dimensionsübertritt zur Insel der Stürme hat die **gepeinigte Seele der Mumienfürstin** (**Geist**, **GRW** S. 113, inkl. Anführer, **Slay01**, S. 18) endgültig von ihrem Körper gelöst. Sie spukt nun im Schiff umher und kann die Holzwände des Schiffes ungehindert passieren. Mit folgenden PW kann man ihr begegnen: Deck und Kapitänskajüte 2, Frachtraum und Mannschaftskajüten je 8, Kombüse 12, Segelkammern je 18. Taucht die Seele auf, greift sie laut und gespenstisch kreischend zunächst mit der Fähigkeit *Angst* und dem Zauber *Terror* an, begibt sich bei Erfolg max. W20/4 Runden in den Nahkampf und verschwindet dann in einer Wand, um auf die nächste Gelegenheit zu warten. Wird sie besiegt, verliert Nechbet ihren Anführerstatus (LK/2, Abwehr und Zielzaubern -2).

1. DECK

Hier halten **4 Skelette** (**GRW** S. 122, mit Krummsäbeln: WB+1) Wache. Auf der Bugreling sitzt **Nechbets mumifizierter Geier** (Adler, **GRW** S. 106, aber flugunfähig, untot und anfällig gegen Feuerschaden). Betreten Eindringlinge das Deck, läuft er hüpfend (Laufen/2) Richtung Messe, um Nechbet zu warnen. Durch die Ladeluke kann man in den darunterliegenden Frachtraum spähen, Kampflärm vom Deck ist dort allerdings auch zu hören. Die Tür zur Kapitänskajüte ist verschlossen (SW: 4), verstärkt (zum Aufbrechen Kraftakt-Probe -4) und mit einer **Giftnadelfalle** gesichert (TW: 4, PW: 15).

2. KAPITÄNSKAJÜTE

Der Raum wird von einer großen Vogelstatue dominiert, auf der ein zahmer, **roter Ara** sitzt. Der Vogel krächzt die SC munter mit „Käpt'n, Käpt'n" an und versucht, auf Arm oder Schulter eines zufälligen SC zu landen. Zu finden sind hier **3W20GM**, darunter eine zuhlarische **Pyritmünze** (wirkt Zauber *Fluch* auf ihren Träger), ein **Krummsäbel +1**, eine verwitterte **Karte** von Shan'Zasar und **Bücher über Seefahrt** (WG: Seefahrt +I) **und Vogelhaltung** (WG: Vögel +I).



1 FELD = 1 METER

3. FRACHTRAUM

6 Skelette (wie auf dem Deck) beseitigen hier noch immer die letzte Unordnung des Sturms und sortieren die Fracht: Proviant, (weihbare) Wasserfässer, zasarische Teppiche und Seide, Gewürze, Wein und Tabak.

4. SEGELKAMMERN

In der Kammer backbord wurde Nechbets Sarkophag während der Überfahrt nach Sturmklippe gelagert. Der beiseitegeschobene Deckel zeigt das stilisierte Abbild eines Geiers. Die Kammer steuerbord enthält jede Menge (brennbares) Segeltuch und Taue.

5. MANNSCHAFTSKAJÜTEN

Die Kabinen der ehemaligen Matrosen werden seit ihrer untoten Auferstehung nicht mehr genutzt, in den Schiffstruhen können aber jeweils **W20GM** und mit PW: 2 je ein Gegenstand von **Beutetabelle M** gefunden werden.

6. KOMBÜSE

3 Skelette (wie auf dem Deck) durchforsten die Kombüse gerade nach Werkzeug, das zur erneuten Einbalsamierung Nechbets tauglich wäre. Im Ofen glimmt noch Glut (Bemerken-Probe) und könnte leicht wieder entfacht werden (Nechbet ist feueranfällig!).

7. MESSE

Sollte sie nicht vorher gewarnt worden sein, sitzt hier **Mumienfürstin Nechbet** (Monsterfähigkeiten wie **Mumie**, **GRW** S. 118) zusammen mit dem ehemaligen **Kapitän** der *Sirius* und dessen **erstem Offizier** (beide Zombies, **GRW** S. 125) und lässt sich über das unleserliche Logbuch aufklären. Der Kapitän hat seinen **Kajütenschlüssel** (**2**) bei sich. Bringen die SC den Papagei mit, erinnert sich der Kapitän an sein früheres Leben und unterstützt die SC: Jede Runde wird mit PW: 10 ermittelt, ob er Nechbet oder die SC angreift.

NECHBET							
72	29	4	3	27		10	12

Zauber: *Arkanes Schwert, Kontrollieren, Magische Rüstung, Rost, Schatten, Schattenlanze, Schweig, Skelett erwecken*

GH:	18	GK:	no	EP:	382

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Warnung Nechbets verhindern 10EP; Nechbets gepeinigte Seele erlösen 10EP; Herkunft des Schiffes herausfinden 10EP; Schiff abfackeln 10EP; Nechbet besiegen, ohne Schiff abzufackeln 20EP; Hilfe durch Kapitän erhalten 10EP; Für das Abenteuer 20EP

Identifikation eines astronomischen Chaos Fragments

Eine Forschungsgruppe der Technischen Hochschule Chalmers wurde an das Atacama Pathfinder Experiment (**APEX**)[1] geschickt um dort ein neues Messgerät zu installieren. Als im nahgelegenen Atacama Large Millimeter Array (**ALMA**) auffällt, dass die Datenverbindung zum **APEX** seit Stunden ausgefallen ist wird eine kleine Gruppe von Mitarbeitern des **ALMA** entsandt um nach dem Rechten zu schauen.
A. D. Rodatos* und E. Rodatos OPC. 2016

1 Einleitung

APEX ist ein Radiotelskop in der Atacama Wüste Chiles. Es ist teil des Event Horizon Telescope (**EHT**), ein Netzwerk von Teleskopen auf der ganzen Welt welche das Schwarzeloch im Zentrum unserer Galaxie beobachten, **Sagittarius** A^*. Das Hochplateau ist abgesehen von einigen weiteren Teleskopen unbebaut.
Die meisten von ihnen sind jedoch nicht bemannt. Nur am ALMA gibt es eine ständige Manschaft aus Wissenschaftlern und Technickern. Die nächste Stadt ist mit dem Jeep etwa anderthalb Stunden entfernt. Die APEX Anlage selbst besteht aus der Antenne und einigen Kontainern, von denen einer als Unterkunft dient.

2 Versuchsaufbau

Eine vierköpfige Forschungsgruppe unter der Leitung von Dr. Melker Blom ist ans **APEX** gereist um ein neuen Empfänger zu installieren. Dr. Blom gehört jedoch dem Kult „Sucher des Ursprungs "an[2]. Dieser Kult hat das **EHT** unterwandert und sucht einen Weg in das *Zentrum des Chaos*. Kurz vor ihrem Eintreffen schließt das **APEX** seine Beobachtung von **Sagittarius** A^* ab. In den Daten ist eine Botschaft des nukelaren Chaos [3] enthalten. Dr. Blom schickt unverzüglich eines der Teammitglieder zusammen mit dem Datensatz zum **ALMA** um es von dort ans Massachusetts Institute of Technology (**MIT**) zu schicken. Eine Doktorandin des Teams, Maja Wikstöm, beginnt mit der Auswertung des Datensatzes vor Ort und schafft es in der Nacht ein Teilsignal zu extrahieren. Unwissend was sie eigentlich gefunden hat wandelt sie das Signal in eine Tonspur um und spielt sie ab.
Die schrillen und verstörenden Töne überwältigen den Verstand der unvorbereiteten Anwesenden. Sie beginnen ihren letzten Tanz, unberechenbar und hemmungslos. Selbst als die Melodie verstummt lässt der Wahnsinn sie nicht innehalten.
Dr. Blom, dessen Geist bereits durch seine okkulten Umtriebe vernarbt ist, verfällt nicht vollständig dem Wahnsinn und schaft es die Boxen des Computers zu zerstören. In ihrem wahnsinnigen Tanz verwüsten die Mitglieder die APEX Station und ihre Füße tragen sie hinaus in die Wüste. Dabei nehmen sie weder auf sich noch auf ihre Umgebung Rücksicht. Als die Spieler die APEX Station erreichen sind bereits alle Mitglieder bis auf Dr. Blom im Tanz verstorben. Ihre Leichen sind viele hundert Meter in alle Richtungen verstreut. Dr. Blom dagegen ringt mit dem Wahnsinn und wird eventuell später noch einmal die Spieler treffen.

3 Durchführung

Die Spieler sollen die **APEX** Anlage erkunden. Dabei sollte der Spielleiter versuchen eine verstörende Atmosphäre aufkommen zu lassen durch ausführliche Beschreibungen dessen was die Spieler entdecken können. Die Betonung sollte auf dem Chaos und der ungerichteten Zerstörung liegen, sowie Hinweise auf ein schreckliches Schicksal des **APEX** Teams:

- APEX ist funktionstüchtig. Abgesehen von ein paar eingebeulten Blechen ist die Anlage unbeschädigt.
- Es ist niemand auf dem Gelände zu finden.
- Überall sind kleinere Blutspuren. Der ein oder ander ausgeschlage Zahn, ein ausgerissenes Haarbüschel und kleinere Kleidungsfetzen.
- Im Wohnkontainer ist die Zerstörung am größten. Lediglich ein eingeschalteter aber Passwort geschützter Computer steht unbeschädigt mitten in all dem Chaos.
- Auf dem Computer findet sich der Datensatz von **Sagittarius** A^*. Es gibt sogar eine Tonspur die man Abspielen kann aber jetzt nur ein kratziges Rauschen erzeugt. Erst wenn die Station wieder **Sagittarius** A^* zugewandt ist (23:00 bis 6:00) entfalten die Klänge ihre gefährliche Wirkung.
- Die Kabel der Boxen sind zerrissen.
- Drei Spuren führen in wirren Mustern in die Wüste. Alle in unterschiedliche Richtung. Zwei der Spuren führen zu den grausigen Leichen zweier Vermisster. Die Dritte zu Dr. Blom.

Tabelle 1: Experimentverlauf

Tag	Ereignis
-4	Empfang des Signals von Sigittarius A*
-3	Eintreffen des Teams am APEX
-2	Abreise eines Teammitglieds mit dem Datenträger
-1	Auswertung des Signals und Ausbruch des Chaos
0	Spieler treffen am APEX ein (Nachmittag)
+1	Rückkehr von Dr. Blom zum APEX (Morgens)

Tabelle 2: **Chaosmatrix** (SC - Generator) Kombiniere oder Erwürfle Einträge zur Erstellung von SC.

	Name		Land	Rolle	Hobby	Motivation
1	Clair/ Caden	Sinclair	USA	Technicker	Vogelkundler	Jemand am **APEX** bedeutet dir etwas.
2	Ernesto/ Esme	Martin	Chile	Doktorand	Musik	Anweisung vom Vorgesetzten.
3	Patrick/ Paula	Weber	GER	Post. Doc.	Kampfsport	Du gehörst zum **APEX** Team.
4	Heng/ Huang	Xie	China	Team Leiter	Okkultismus	Der mit dem gültigen Führerschein.
5	Akira/ Aki	Iwasa	Japan	Informatiker	Pfadfinder	Ich gehe da hin wo er/sie hin geht.
6	Oliver/ Oriane	Tolbert	France	Bürokraft	Tratschen	Alles um hier raus zu kommen.

4 Ergebnis und Diskussion

Dr. Blom ist körperlich in einem erbärmlichen Zustand. Schlimmer noch ist sein geisitger Zustand. Er schwankt zwischen drei Zuständen welche sich wahllos abwechseln. Der Spielleiter sollte immer den für die Geschichte passenden Zustand wählen. Es gib kein System und keine Trigger den die Spieler erkennen können:

A Katatonisch. Dr. Blom rollt sich zusammen und reagiert auf nichts mehr. Auf Schwedisch sind Bruchstücke zu vernehmen. „Dämonen Sultan", „Nucleus", „Sagittarius".

B Der Wahnsinnige Tanz. Ohne Rücksicht auf sich oder seine Umwelt beginnt er wie ein Derwisch zu tanzen. Wenn er nicht fixiert wird, verletzt er sich und andere.

C Bei klarem Verstand. Er will die Spieler überreden sich das Signal anzuhören, damit sie ebenfalls dem Wahnsinn verfallen und das Geheimniss nicht preisgeben können.

Sollten die Spieler Dr. Blom nicht finden wird er in den frühen Morgenstunden zur APEX Anlage zurückkehren und sie in Brand stecken. Dabei wird er selbst auch ein Opfer der Flammen.

5 Quellen

1 www.apex-telescope.org

2 A. Rodatos et al. **BKD Akte EK Stern** *WOPC. 2016*

3 S.D. Aniolowski et al. **Malleus Monstrum 2E. P.249** 2008 *Pegasus Press*

Gefahren der Wüste

Ein Beitrag zur OPC-Kategorie
„In der Wüste“
von André „Seanchui“ Frenzer

Die Spruchrollen des Narlath Hotep



Narlath Hotep galt zu seiner Zeit als Pharao als einer der unberechenbarsten Herrscher der Geschichte. Selbst seine engsten Vertrauten konnten vor seinen jähzornigen Wutanfällen nie sicher sein. Nur seiner in der Welt einzigartigen Sammlung magischer Spruchrollen brachte er Achtung entgegen.
Es verwundert nicht, dass er sich nach seinem Tode mit seinen Spruchrollen begraben ließ.
Noch heute suchen Glücksritter aus aller Welt einen Weg, die seltenen Spruchrollen mit lange verschollenen Zaubern zu bergen. Doch die Pyramide des gierigen Narlath Hotep ist mit tödlichen Fallen und unbekannten Zaubern gesichert...

Shukrans Wunderlampen



Schon seit langem ist die Herstellung magischer Wunderlampen eine von den Magiern der Wüste eifersüchtig gehütete Tradition. Üblicherweise werden Djinni oder Elementare mit komplexen Beschwörungsformeln an die Lampen gebunden. Das führt für den Anwender nicht selten zu Problemen mit dem ungewollt gebundenen Geist.
Dem Paktierer Shukran gelang es vor wenigen Jahren, eine bislang unbekannte Methode zu entschlüsseln. Mit dieser neuen Magie bindet er einzig einen Teil der Essenz eines Geistes an die Wunderlampe, nicht den Geist selbst.
Seine Wunderlampen sind sehr begehrt und werden zu hohen Preisen gehandelt. Allerdings ahnt noch niemand, dass die Geister die Besitzer der Wunderlampen erbarmungslos jagen, um ihre Essenz zurück zu erhalten...

Die Ohman-Teppiche



Angeblich gibt es in den westlichen Weiten der Ohman-Wüste eine Schule freier fliegender Teppiche, die sich von ihren Erschaffern und ehemaligen Herren losgesagt haben. Es gibt Gerüchte, dass diese Teppiche in Not geratene Reisende retten und die Todgeweihten bis zur nächsten Oase tragen.
Auch, wenn bislang nur wenige Berichte von den Ohman-Teppichen existieren, so haben doch bereits einige Organisationen denen eine hohe Belohnung in Aussicht gestellt, die einen Beweis für ihre Existenz liefern können.

Die Goldskarabäen



Immer wieder kann man in den Ländern der wandelnden Statuen auf goldene Skarabäen stoßen. Diesen großen Käfer sind verzauberte Artefakte, die den Hinterbliebenen Hohepriestern der Pharaonen als Portal in die Grabkammern ihrer Herren dienten.
Die Aktivierung eines Goldskarabäus löst einen Transportzauber aus, der direkt in die Gruft eines der toten Herrscher führt.
Leider vermag heute niemand mehr zu sagen, welcher Goldskarabäus zu welchem Grab gehört.
Immer wieder verschwinden mutige - oder dumme - Grabräuber, um deren Verbleib niemand weiß...

Dungeonslayers-Fanwerk.
Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig.

Idee, Text und Layout: Constantin Hoppe
Lektorat: Agonira



EIN 1-SEITEN-SZENARIO

KARAWANE DES TODES

EIN DS-ABENTEUER VON CONSTANTIN HOPPE FÜR DIE STUFE 3+

Das nachfolgende Szenario erscheint im Rahmen des WOPC 2016, in der Kategorie "In der Wüste".

EINSTIEG

Bei einem Besuch in der Stadt Rachmen in Shan'Zasar werden die Spielercharaktere als Begleitschutz für eine Karawane angeheuert, welche in die sieben Tagesreisen entfernte Stadt Daschur unterwegs ist. Als Bezahlung stellt der Karawanenführer Abu für jeden SC 50 GM in Aussicht – inklusive Verpflegung für die Reise.

DIE KARAWANE

Zu der Karawane gehören neben den SC und Karawanenführer Abu, noch dessen 14-jähriger Sohn Bened, sechs weitere Söldner (KRI 3, bei Bedarf Werte wie Kamp&Emrich, GRW Seite 133) unter Führung des bärbeißigen Söldners Salam sowie 12 Tierführer (DIE oder KRI 1). Letztere sind die meiste Zeit mit den 36 Lastkamelen beschäftigt.

DIE REISE

Pro Reisetag kann die Karawane auf dem Weg durch die Wüste rund 20 bis 25 Kilometer zurücklegen. Der Tag beginnt jeden Morgen gut eine Stunde vor Sonnenaufgang, um die Kühle der Nacht auszunutzen. Eine Stunde vor Sonnenuntergang wird ein Lager aufgeschlagen – wenn möglich an einer Wasserstelle. Jede Nacht bewacht abwechselnd ein Tierführer die Kamele vor Raubtieren.

Ablauf der Reise: 1. Tag – Aufbruch; 2. Tag – **Der Überfal**l mit Reisepause; ab dem 3. Tag – verschwindende Tierführer; 4. und 6. Reisetag – die Karawane rastet an Wasserstellen; 8. Tag – Ankunft in Daschur. Für die weitere Ausgestaltung der Reise kann die Begegnungstabelle, RvC Seite 53ff. verwendet werden.

DER ÜBERFALL

Bereits am 2. Reisetag wird die Karawane von einer Gruppe Wüstenräuber (Werte wie Komplizen, GRW Seite 133) überfallen. Die 32 Räuber schießen zuerst Pfeile aus einem Hinterhalt (20m Entfernung, 1x Schießenangriff mit PW:12 auf jeden SC), dann stürmen sie in den Nahkampf. Sobald 6 Räuber durch die SC besiegt wurden, fliehen die Übrigen. Bei dem Angriff wird 1 Söldner getötet, 2 verletzt. Daneben erleiden auch 3 Tierführer ernste Verletzungen. Bei dem Überfall gehen einige der Lastkamele durch und müssen wieder eingefangen werden – wobei die SC helfen können (je SC 1 Versuch: GEI+AU oder GEI+BE, bei Gelingen wird ein Kamel gefangen – gelungener Zauber *Tiere besänftigen* führt ebenfalls zu einem Erfolg). Für jedes zurückgebrachte Kamel erhöht Abu die Bezahlung um 10 GM. Das Einfangen der Tiere wird den Rest des Tages aufbrauchen.

DER FORMWANDLER

Während die Kamele gesucht werden, nutzt eine seltene Kreatur – ein Sandkraken, das entflohene Experiment eines Mumienfürsten – die Gelegenheit und nimmt die Gestalt eines zuvor getöteten Kamels an. Das Wesen wird die Karawane begleiten und nachts einige Tierführer verspeisen. Dabei versucht es, sich immer den wachhabenden Tierführer zu schnappen (es kann allerdings auch zwei Opfer gleichzeitig aus dem Hinterhalt ausschalten, wenn diese nahe genug sind – dann bleibt allerdings eine Leiche übrig, weil der Kraken nur ein Opfer pro Nacht fressen kann).

WER VERDÄCHTIGT SCHON EIN KAMEL?

In den nächsten Tagen wird der Sandkraken versuchen, pro Nacht ein Opfer zu finden – meist trifft es einen Tierführer, der in der direkten Nähe der Tiere nächtigt (W20: 1-12 Tierführer, 13-16 Söldner, 17-18 Bened, 19-20 SC). Das unscheinbare Aussehen eines Kamels dient ihm dabei als ideale Tarnung: Der Kraken greift immer aus dem Hinterhalt an und wandelt seine Form nur für wenige Augenblicke, um sein Opfer zu umschlingen und in sein Maul zu ziehen (ein Angriff ist im Optimalfall für den Kraken nach 4 Runden beendet - 1 Runde verwandeln, 1 Runde Angriff, 1 Runde Opfer verschlingen, 1 Runde zurückverwandeln). Von der Leiche bleibt nichts übrig, ausser vielleicht ein Ausrüstungsgegenstand (Waffe o.ä.). Ein Hinterhalt ist vom Betroffenen nur durch eine gelungene Bemerken-Probe -4 zu verhindern. Die Karawane wird mit jeder verschwundenen Person deutlich nervöser. Die SC sollten deshalb in den nächsten Tagen versuchen, das Verschwinden ihrer Begleiter aufzuklären: Wenn man nachts die Wachen verstärkt, kann eventuell ein Überfall durch den Kraken bemerkt werden (Bemerken-Probe +/-0 bis -4, je nach Vorsichtsmaßnahmen). Eine weitere Möglichkeit, den Kraken zu enttarnen ist, die Kamele mittels *Tiere besänftigen* zu verzaubern – auf den Kraken hat der Zauber keinen Einfluss. *Magie entdecken* kann den Kraken nicht erkennen – seine Formwandlung ist eine natürliche Fähigkeit. Wenn der Kraken Schaden erleidet, wandelt er sich in seine Ursprungsgestalt und greift an.

Wenn die SC den Kraken töten, wird Abu ihre Bezahlung verdoppeln – an der toten Kreatur könnten zudem Magier ein großes Interesse haben.

SANDKRAKEN

KÖR:	**10**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**3**
ST:	6	BE:	2	VE:	1
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

48	15	8	5	18	

Bewaffnung	Panzerung
Fangarme (WB +2)	Zähe Haut (PA +1)

Tarnung: Kann jegliche tierische Form der Größenkategorien klein bis groß imitieren.

Mehrere Angriffe (+ 3): Kann mit **3** seiner acht Fangarme zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen. Bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg wird ein Fangarm abgetrennt, wodurch die Angriffszahl letztendlich sinkt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sand-Schwimmen: Kann, statt zu laufen, im Sand „schwimmen“. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 6 Punkte abwehrbaren Schaden pro Runde erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. **Befreien:** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

GH:	13	GK:	gr	EP:	149

Erfahrungspunkte: Pro 10 Kilometer 1EP, Kampf (besiegte EP/SC)EP, Kraken enttarnt 25EP, Kamel einfangen 10EP, Für das Szenario 100EP-10EP je getöteten Begleiter

Beitrag für WOPC 2016 – Kategorie „In der Wüste“



Ein wilder Ritt

Eine Ereignisidee für eine beliebige Wüstenstadt



Als die SCs gerade durch den Basar laufen, hören sie einen Aufschrei: „Zu Hilfe! Diebstahl! Er hat das magische Schwert des Großdschinn Jja`jja`rah gestohlen! So haltet ihn doch auf!“
Ein dicklicher Verkäufer, in bunten Gewändern, schreit sich vor der Tür seines Antiquitätenladens die Seele aus dem Leib. Die SCs können eine in dunkle Klamotten vermummte Person mit einem goldenen Schwert über der Schulter hängend davon reiten sehen. Gesetzestreu und hilfsbereit, wie die SCs (hoffentlich) sind, nehmen sie die Verfolgung natürlich auf.
Schon nach Kurzem sehen sie wie der Schurke ein Kamel von einem Pfahl losreißt und damit davon reitet. Wie der Zufall es will, befinden sich an diesem Pfahl noch genau so viele Kamele, wie es SCs gibt.

Die Kamele (w6):

(1) *Das Erschöpfte ~* Ein müdes, ausgelaugtes Kamel. Es würde ja gerne den Befehlen seines Reiters gehorchen, aber woher die Energie nehmen? Ein Sprint? Vielleicht morgen.

(2) *Das Hungrige ~* Seit Ewigkeiten mit einem leerem Magen und ausgetrockneten Höckern sieht plötzlich alles essbar aus. Und ist das dort hinten nicht ein Korb voller saftiger Datteln? Nichts wie hin!

(3) *Das Sture ~* Du möchtest also nach rechts? Ha! Ich aber nicht! Heute ist nicht mein Tag und das werde ich dich auch spüren lassen! Wir werden ja sehen, wer hier die größeren Höcker hat.

(4) *Das Normale ~* Es muss ja nicht immer alles nur schlecht sein. Heute ist mir alles recht. Steig auf und ich bringe dich an dein Ziel.

(5) *Das Energische ~* Heute wird 120% gegeben! Zweiter Platz ist auch nur erster Verlierer! Weiter, höher, schneller als alle anderen! Das ist das Ziel!

(6) *Das Dromedar ~* Zwischen zwei Höckern sitzen kann ja jeder. Reite mit mir und erlebe die Wunder eines ein-höckrigen Ritts! Solltest du es schaffen dich festzuhalten.

Die Schauplätze:

Der Basar ~ Menschenmengen drängen sich zwischen den einzelnen Ständen. Marktschreier preisen ihre Waren. Eng an eng drängen sich hier die Massen durch schmale Passagen. Wohl kaum der richtige Ort für ein Reittier. Aber den Schurken juckt das recht wenig. Wer nicht zur Seite springt wird umgerannt. Auslagen werden niedergerissen, Marktkarren umgeworfen. Eine Schneise des Chaos zieht sich durch den Basar bis der Schurke schlussendlich in eine kleine Gasse abbiegt.

Die Gassen ~ Gerade so breit wie ein Kamel sorgt die Gasse dafür, dass nur im Gänsemarsch geritten werden kann.Viele Abzweigungen und Gabelungen machen die Verfolgung nicht gerade leichter. Schnell hat man den Schurken aus den Augen verloren. Nur Reste einer aufgewirbelten Staubwolke weisen den richtigen Weg. Aber vielleicht will man das ja gar nicht? Vielleicht will man eine andere Gasse wählen und versuchen dem Schurken den Weg abzuschneiden? Wie auch immer man sich entscheidet, gelangt man durch alle Gassen auf eine breite Hauptstraße.

Die Hauptstraße ~ Die breite Straße ist eine nette Abwechslung zu den engen Gassen. Hier könnten ungehindert sechs Karren nebeneinander fahren. Unzählige Karren, Menschen und Kameltreiber tun dies auch. Schnell hat man auch hier den Schurken aus den Augen verloren. Aber ist da hinten nicht gerade jemand von Karren zu Karren gesprungen um dann jemanden vom Kamel zu stoßen und davon zu reiten?

Das Stadttor ~ Am Ende der breiten Hauptstraße befindet sich das große, zweiflügelige Stadttor. Hier werden Ankommende und Abreisende von Gardisten befragt und überprüft. Doch der Schurke bricht einfach durch die Reihen. Tut man es ihm gleich? Die Garde könnte das missverstehen. Und tatsächlich, schwingen sich da doch einige Gardisten auf ihre Kamele und machen sich an die Verfolgung.

Durch die Wüste ~ Die Stadt hinter sich lassend prescht der Schurke mit seinem Kamel durch den Wüstensand. Warme Luft und glühende Hitze umgibt alles. Dort hinten! Eine Fata Morgana! Nein! Es ist tatsächlich eine Gruppe Wüstenbanditen die rasch näher kommt. Sie halten diese kleine Versammlung von Kamelen wohl für eine leichte Beute.

Die Oase ~ Alle Hindernisse hinter sich lassend erreicht der Schurke ein kleines Fleckchen Grün in Mitten der staubigen Wüste. Eine Oase. Dattelpalmen umgeben einen kleinen Teich. Abgehetzt bricht das Kamel des Schurken kurz vor dem kühlen Nass zusammen. Für den Schurken gibt es kein Entkommen mehr. Endlich kann er eingeholt werden.



- Was wird mit dem Schurken geschehen?
- Und was mit dem gestohlenen Schwert?
- Ist es tatsächlich so großartig wie beschrieben?



Draykin

von Liechtenauer

[In der Wüste, Reittier, Fantasy, systemneutral]



„Hey!... Hey da, Fremder!.. Ja, Ihr! Sucht Ihr zufällig ein Reittier für die Reise durch die Wüste? Kommt, Freund, kommt. Bei mir bekommt Ihr die kräftigsten und ausdauerndsten Draykins der ganzen Stadt. Was ein Draykin ist, fragt Ihr? Na dann kommt mal mit, ich zeig es Euch. Auf dem Weg kann ich es ja schon mal beschreiben, damit Ihr mir nicht vor Schreck umkippt, wenn Ihr einen seht. Hihihi!

Eins kann ich Euch sagen: Kaum ein anderes Reittier ist so angepasst an die widrigen Lebensumstände in der schwarzen Wüste wie ein Draykin. OK, um ehrlich zu sein ist ein Draykin das einzige Reit- und Lastentier das länger als drei Tage der sengenden Hitze und dem brennenden Aschesand ausgesetzt sein kann ohne elendiglich zu krepieren. Da muss man dann schon mal ein paar Abstriche machen. Aber dazu komm ich gleich.

Draykins sind erstmal riesige, vierbeinige Echsen von der Schulterhöhe eines ausgewachsenen Elefanten und, bei ausgestrecktem Schwanz, einer Gesamtlänge von über zehn Metern. Sie werden bis zu 12 Tonnen schwer und ihre dicken Panzerschuppen haben eine sandfarbene bis orangen-rötliche Färbung. Für ihre Größe haben Draykins verhältnismäßig kleine, pupillenlose Augen mit mehreren durchsichtigen Augenliedern, durch die sie den allgegenwärtigen Aschesand abhalten und die Helligkeit regulieren können. Sie sehen zwar nicht besonders gut, dafür ist ihr Geruchssinn aber umso ausgeprägter.

Wenn man ihr großes Maul mit den spitzen Zähne sieht und ihre klauenbewehrten Füße könnte man sie glatt für geschickte Jäger halten. Tatsächlich sind Draykins aber Allesfresser mit einer Vorliebe für Aas. Also keine Sorge, lebende Beute fressen sie fast nie. Für die meisten Beutetiere wären sie auch viel zu langsam und träge. Das ist auch einer der kleinen Nachteile dieser Kreaturen: Selbst unbeladen lässt sich ein Draykin kaum zu mehr als 15 Meilen pro Stunde motivieren. Selbst dann nicht wenn sie von einem anderen großen Raubtier der Wüste angegriffen werden. Aufgrund ihrer Größe kommt das aber auch eher selten vor. Und wenn doch verlassen sie sich eher auf ihre Panzerschuppen und ihre unbändige Kraft. Allerdings solltet ihr dann besser nicht drauf sitzen...

Wie schon angemerkt haben Draykins einen ausgezeichneten Geruchssinn. Das trifft insbesondere für Wasser zu, das sie über viele Meilen riechen können. Und wenn ein Draykin in der Wüste Wasser wittert, dann trottet er dorthin um seinen Durst zu stillen. Davon lässt er sich auch nicht von seinem Reiter abbringen. Da hilft nur Geduld. Aber hey, diese Fähigkeit hat schon manchen Abenteurer vor dem Verdursten gerettet.

Und das ist nicht die einzige nützliche Eigenschaf in der Wüste: Ihren dicken Sohlen kann sogar der gefürchteten Feuersand nichts anhaben. Darüber hinaus sind Draykins in der Lage die Hitze der Wüste über Tag zu absorbieren und in den eiskalten Nächten wieder abzugeben. Leg dich also in die Nähe und du hast es schön warm…Aber nicht zu nah. Manchmal haben sie einen unruhigen Schlaf.

So, wir sind da. Dann zeig ich dir mal meine Schätzchen…“

---**Spielleiterwissen**---

Was man über Draykins noch wissen sollte, was einem ein gerissener Händler aber vielleicht nicht unbedingt sagt:

- Draykins neigen eigentlich überhaupt nicht zu großen Wanderungen und bleiben am liebsten in der Nähe ihres Geburtsortes und ihrer Herde. Das bedeutet dass ein Draykin, der nicht gerade von einem Reiter gelenkt wird oder sicher angebunden ist – und bei 12 Tonnen Körpergewicht will das was heißen – sich sofort auf den Heimweg macht. Auch wenn 15 Meilen/Stunde nicht nach viel klingt ist es im tiefen Wüstensand für einen Menschen zu Fuß fast unmöglich einen ausgebüchsten Draykin wieder einzuholen, wenn er etwas Vorsprung hat.
- Draykins sind unglaublich dumm. Nur deshalb kann man sie überhaupt kontrollieren. Sie können dafür aber auch nur zwei Kommandos behalten: Vorwärts („Ga‘ka!“) und Stop („Ak Tok!“). Zudem hören sie sehr schlecht, weshalb man die Kommandos schreien muss, wenn ihnen der Wüstenwind um die Ohrlöcher pfeift. Lenken muss man sie über langsames aber kräftiges Ziehen an einem der beiden Taue an ihrem Kopfgeschirr, so dass sich der Kopf langsam in die gewünschte Richtung ausrichtet. Das geht zum einen unglaublich in die Arme und wenn man zu ruckartig zieht bemerkt der Draykin den lästigen Zug und zieht zurück. Dann findet sich der Reiter meist mit dem Kopf im Sand wieder und wird im schlimmsten Fall zertrampelt.
- Wenn ein Draykin agressiv wird oder sich erschreckt, stellt sich reflexartig sein Kamm aus ca. 30 cm langen Stacheln entlang der Rückenlinie auf. Manche Händler statten daher ihre Draykins mit speziellen hohen Sätteln aus, die für den Kamm eine extra Aussparung haben. Manche nicht. Und dann wird es je nach Sattel entweder für den Reiter unangenehm oder für den Draykin, wenn sich der Kamm nicht ungehindert aufstellen kann…Was dann auch wiederrum für den Reiter unangenehm wird…
- In der Paarungszeit sind Draykins extrem aggressiv und bösartig. In dieser Zeit kann man sie nur bändigen, wenn man ihnen alle vier Tage ein kleines Stück der Ruruuba-Wurzel zu fressen gibt. Diese überaus starke Droge lässt die Tiere auch in dieser Zeit ihre Trägheit beibehalten und man kann sogar mehrerer Tiere gleichen Geschlechts mitführen. Gibt man ihnen allerdings zu viel davon, kann es sein dass sie tagelang durchschlafen. Vom Eigengenuss der Ruruuba-Wurzel ist übrigens dringend abzuraten. Bisher hat keiner der es probiert hat den mehrtägigen Höllentrip überlebt.
- Wenn man sich trotz aller Vorsicht doch irgendwann im Maul eines Draykin widerfindet, sieht es sehr schlecht für einen aus. Denn nichts vermag die kräftigen Kiefer eines Draykin mit Gewalt zu öffnen. Die einzige Überlebenschance besteht darin sich tot zu stellen. Denn wie schon erwähnt sind Draykins Aas-Fresser. Und wenn sie glauben, dass ihre Beute tot ist, werden sie diese erstmal im Sand vergraben und ein paar Tage „reifen“ lassen. Wenn man bis dahin noch am Leben ist kann man sich vielleicht ausgraben und Hilfe suchen. Angeblich soll das tatsächlich schon mal funktioniert haben...





Dieses Abenteuer benutzt die Regeln des OS/NR (Old School / New Rules) von Ogre Mage Games, die es umsonst (PWYW) hier zu finden gibt: http://www.drivethrurpg.com/product/194165/OS-NR--Old-School---New-Rules
Es eignen sich aber die meisten OSR-Systeme ebenfalls. Immer wieder taucht die Bezeichnung EG (Erfolgsgrad) auf, dies bezeichnet die Differenz zwischen einem Attributswert (+Fertigkeitsbonus) und dem Wurf auf W20. Entsprechend lässt sich für die meisten OSR-Spiele ein Fertigkeits- oder Attributswurf ableiten. Steht bei einem Wurf kein EG dabei, genügt ein erfolgreicher Wurf (EG bzw. Differenz zum Mindestwurf = 0). Auftauchende Wesen können leicht mit denen aus dem zugehörigen OSR-System ersetzt werden. Das Abenteuer ist ausgelegt für unerfahrene Charaktere. Für stärkere SC sollten die EG und die Gegner angepasst werden.

In der Wüste

Beginn

Die Wüste Fhranai ist eine kleine (ca. 4 km Radius), nicht ins Klima passende Anomalie im Gelände, die sich über die letzten Jahrzehnte immer weiter ausgebreitet hat. Einwohner der Gegend fürchten, dass die Wüste jedes fruchtbare Land verschlingen und das Ende der Zivilisation in diesem Land bedeuten wird. Sie sind sogar bereit, Abenteurer dafür zu bezahlen, Nachforschungen anzustellen. Wer sich mit Geschichte oder Magie auskennt (INT-Wurf: 5 EG+) weiß, dass es eine Sage gibt, wie die Wüste entstanden ist (siehe Kasten rechts).

Nachforschungen

Wenn die SC es nicht bereits wissen, können sie die Sage über die Entstehung Fhranais entweder in einer Siedlung von einem älteren oder gelehrten Einwohner, oder in einer Bibliothek einer Stadt erfahren. Der Boden der Wüste besteht aus trockener Erde, Sand und zu Staub zerfallenen Resten von Pflanzen und Tierknochen. Es handelt sich um eine übernatürliche Trockenheit, die allem die Feuchtigkeit entzieht. Die SC brauchen 5mal so viel Wasser als normal und empfindliche Wesen, die durch Austrocknen Schaden nehmen, verdreifachen diesen Schaden. Trotz der geringen Größe der Wüste ist das Orientieren nicht ganz einfach, denn die Hitze lässt Trugbilder auf dem heißen Boden entstehen. Wollen die SC in eine bestimmte Richtung gehen, muss einem von ihnen ein Wurf auf Orientierung (WEI) oder Navigation (INT) gelingen. Der Marsch durch die Wüste soll den SC einerseits die Gefahr nahebringen, andererseits sollen sie nicht darin zugrunde gehen. Im Zentrum Fhranais befindet sich ein alter Steinaltar mit verwaschenen Bildern aus vergangener Zeit. Ein Wurf auf Entdecken (WEI) offenbart Einkerbungen im Altar, wie kleine Rinnen, die alle auf ein von Dreck verstopftes Lock in der Mitte hinführen. Wer Magie entdecken kann, bemerkt eine leichte magische Aura an dem Altar, der den Zugang zu einer anderen Welt, einer Art Taschendimension darstellt. Wird das Loch im Altar von Schmutz befreit und Wasser in die Rinnen gegossen, öffnet sich ein magisches Tor, in dem die SC üppige Vegetation sehen können. Wenn der Spielleiter möchte, stößt die Gruppe auf 1W6 angriffslustige Knochenechsen.



Knochenechse
Angriff: 12
Schaden: +2 EG
Rüstung: RS 0
TP: 7

Alyndirs Reich

Das magische Tor führt in eine parallele Existenzebene, in die sich die Gottheit Alyndir vor Jahrhunderten zurückgezogen hat. Die kleine Welt ist so groß wie die Wüste Fhranai in der Realität und wächst tatsächlich mit dieser mit – das Leben des Landes wird zum Leben in dieser Welt.

Die Entstehung Fhranais

In den Tagen, in denen die Götter noch über die Erde wandelten, lag im Zentrum der heutigen Wüste ein blühendes Paradies voll exotischer Pflanzen und Tiere und der Gott Alyndir lebte dort mit den Tieren des Waldes. Die Menschen kamen jeden Tag in den Wald und ernteten Früchte und Beeren, jagten Tiere und holten Quellwasser. Dafür verehrten sie Alyndir. Doch eines Tages wanderte der Gott in der Gestalt eines Menschen aus dem Wald und man sagt, er sei in einer Taverne einer nahen Siedlung eingekehrt, wo er Speis und Trank verlangte, doch man jagte ihn fort, weil er kein Geld hatte, um zu bezahlen. Erzürnt rief er den Menschen zu: „Generationen ernährte ich in meinem Wald umsonst und nun soll mir eine Mahlzeit und ein Trank verwehrt sein? Das Wasser werde ich mir zurückholen, von euch und euren Nachfahren, bis ihr gelernt habt!“ Am folgenden Tag vertrocknete der Wald und in den kommenden Monaten entstand die Wüste, die immer weiter wuchs.

Ansonsten gelten in dieser Welt alle bekannten Naturgesetze weiter. Die extreme Trockenheit endet hier und die SC benötigen nicht mehr Rationen als sonst. Alyndirs Reich besteht aus frischen Wiesen und Wäldern mit teils unbekannten Pflanzen und Tieren. Bäche und Rinnsale durchqueren das Land immer wieder und erfrischen jeden, der daraus trinkt (heilt 1x/Tag 5 TP). Wenn die SC das Reich erkunden, fällt ihnen bald ein steinernes Bauwerk im Zentrum der Welt auf, ein Steinkreis mit Altar. Wer Magie erkennen kann, kann einen deutlichen Zusammenhang zwischen diesem Altar und der Realität ausmachen (EG 5+). Nähern sich die SC dem Altar, taucht plötzlich ein großer, weißer Hirsch auf – Alyndir. Der Hirsch scheint kränklich und hat Schaum vor dem Maul, als fehle ihm Wasser (Tierkunde-Wurf – INT). „Verschwindet von hier“, klingt eine warnende Stimme in den Köpfen der SC. Dann geht der Hirsch in die Knie und lehnt sich erschöpft an den Altar.



Auflösungen

Alyndir ist ohne seine menschlichen Anhänger schwach und krank geworden und er weiß nicht mehr viel von den Menschen. Für die SC gibt es mehrere Möglichkeiten, die Situation aufzulösen:

1.) Gewalt: Gehen die SC zu forsch oder gar aggressiv auf Alyndir zu, wird er sich wehren, wie ein verletztes Tier. Ihm kommen sofort Bären zur Hilfe (1 Bär pro 1,5 SC), um die SC abzuwehren. Alyndir selbst ist schwach und kämpft nur, wenn die Bären zu unterliegen drohen und einer von ihnen bereits tot ist. Stirbt Alyndir, so geht von seinem schnell zerfallenden Körper eine Welle der Verwesung aus, die alles Leben dieser Ebene langsam vernichtet. Jeder SC nimmt ab jetzt jede Runde 1 TP Schaden, solange er in Alyndirs Reich bleibt. Es öffnet sich am Altar außerdem ein Portal zurück in die Realität. Durch dieses Ende wird die Ausbreitung der Wüste gestoppt. Im Laufe der Zeit normalisiert sich das Land wieder, wird aber nie mehr fruchtbar sein.

2.) Zauberei: Es ist möglich, durch Antimagie oder ähnliche Zauberei die Verbindung zwischen dem Altar in Alyndirs Reich und der Wüste zu zerstören (passende Zauber, INT, 3mal EG 5+). Bei Erfolg strömt das Leben aus Alyndirs Reich zurück in die Realität und die Wüste wird in das Reich des Gottes „gesaugt“, wo sie sich schnell ausbreitet und das Leben zerstört. Alyndir flieht mit letzter Kraft durch ein Portal, das er am Altar erschafft, in die Realität. Evtl. wird er Rache nehmen wollen an den SC, oder versuchen, das wiederhergestellte Land wieder zu verfluchen.

3.) Mitgefühl: Die SC können durch erfolgreiche Würfe auf CHA oder entsprechende Fertigkeiten versuchen, sich Alyndir zu nähern. Wenn sie ihm wirklich helfen wollen, wird er dies zulassen (er spürt, wenn es sich nur um Lügen handelt, und greift an). Die SC können ihm Wasser und evtl. Nahrung geben, vielleicht gar mit einem Trank oder Zauber versuchen zu heilen, was ihn zu plagen scheint. Was auch immer sie tun, es wird Erfolg haben, solange sie es ernst meinen. In diesem Fall wird Alyndir sich an die Menschen erinnern und bereit sein, mit den SC zu reden. Wenn sie gute Argumente vorbringen (oder nur Fertigkeit, CHA, EG 5+), wird er sich überzeugen lassen, den Fluch aufzuheben und sein Reich zurück in die Realität zu versetzen und dort neu zu verwurzeln. Er könnte sogar bereit sein, den Menschen erneut eine Chance zu geben, mit ihm zu koexistieren, jedoch müssten die anderen Menschen erst einmal beweisen, dass sie tatsächlich gute Absichten haben und Alyndir und seine Gaben nicht ausbeuten wollen, was evtl. schwer zu erreichen ist und vielleicht erneutes Konfliktpotential für weitere Abenteuer bietet.

Bär
Angriff: 14
Schaden: + 4 EG
Rüstung: RS 2
TP: 15

Alyndir
Angriff: 7
Schaden: + 2 EG
Rüstung: RS 2
TP: 5

von Michael Bauer (Ogre Mage Games)



Das folgende Abenteuer spielt in einer neu entdeckten Grabstätte in der Wüste. Die Vorgeschichte kann mit den Zufallstabellen aus „Durchkämmen Sie die Wüste“ generiert werden. Das Abenteuer ist an kein festgelegtes Regelsystem gebunden, empfiehlt sich jedoch für Cthulhu, Savage Worlds, Space 1889.

Der Eingang



Nach mühsamen Ausgrabungen stehen die Charaktere vor einem schräg im Sand nach unten verlaufenden Gang. Bereits nach wenigen Metern stoßen sie auf ein versiegeltes, steinernes Tor, das nahezu unversehrt ist und eine unangetastete Grabstätte vermuten lässt. Die einheimischen Helfer der Expedition suchen angesichts der Warnungen und Drohungen, die die Inschriften beinhalten, das Weite und die Charaktere müssen das Portal alleine öffnen und durchschreiten.

Der Gang führt in eine umgekehrt, also mit der Spitze nach unten gerichtete Pyramide. Dies und die Tatsache, dass es sich überhaupt um eine Pyramide handelt, ist von außen nicht zu erkennen, denn sie steckt gänzlich im Wüstensand verborgen.

Ebene 1

Im Innern ist es stockdunkel und die Charaktere sind auf eigene Lichtquellen angewiesen. Im Schein ihrer Lichter können sie jedoch weiter bestätigt sehen, dass das Grab im einwandfreien Zustand ist. Die Wände sind reich und farbig verziert. Es scheinen Loblieder auf den Tod als Befreier zu sein.

Vom Gang gehen vier steinerne Türen ab. Jede einzelne steht einen Spalt auf, durch den man jedoch nicht in das Innere der dahinterliegenden Kammer blicken kann. Die Türen selber sind jeweils mit einem großen Symbol gekennzeichnet: Wasser, Feuer, Luft und Sand.

Ein Mechanismus öffnet, wenn alle vier Türen zugleich geschlossen sind, im Gang eine zunächst nicht sichtbare Luke im Boden. Dahinter sind Treppen in das nächste Geschoss zu finden. Da die Charaktere (oder Grabräuber) sich wohl eher auf die Kammern stürzen werden, sind dort Fallen angebracht.

Mit dem Öffnen der ersten Kammer wird der Eingang zur Pyramide über Meter einstürzen und die Charaktere so einsperren. Bis von außen der Schutt beiseite geräumt ist, werden ein paar Tage vergehen.

Die Kammern sind gleich aufgebaut. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand steht ein großes, wertvolles Objekt. Betritt man die letzten Bodenplatten vor dem Objekt, bricht der gesamte Boden der Kammer ein und alle Personen im Raum stürzen ca. 5-7 Meter in die Tiefe (Fallschaden). Zugleich kippt auch das wertvolle Objekt und löst ein weiteres Übel aus:

- Wasser: Objekt: goldenes Flussboot, kippt eine große Menge Wasser aus, ein Entkommen ist nur schwimmend/tauchend durch eine Art Siphon am Boden der Kammer möglich.
- Feuer: Objekt: goldene Feuerschale, kippt eine große Menge Öl aus, das sich (an den Lichtern der gestürzten Charaktere) entzündet (Brandschaden). Ein Entkommen ist durch einen Kriechgang möglich.
- Sand: Objekt: Statuen aus Marmor, die herabstürzen und hierdurch eine Menge feinen Sand von allen Seiten in die Tiefe rieseln lassen. Das Gleichgewicht zu halten ist schwer und wie Treibsand oder in einer großen Sanduhr, werden die Opfer in die Tiefe gezogen.
- Luft: Objekt: eine goldene Windmühle beginnt sich zu drehen und bläst dicken, schwarzen Rauch oder weißen Dunst in die Kammer, der sogleich in die Tiefe fällt. Das Atmen wird schwer und auch die Sicht ist alsbald nicht mehr gegeben. Mit Glück finden die Charaktere einen Gang oder stürzen durch ein Loch weiter in die Tiefe.

Rettungsversuche von oben (z.B. mit einem Seil) scheitern durch das Feuer, den Rauch, glitschigen oder den einstürzenden Boden.

Ebene 2

Wie auch immer (angeschlagen durch die Kammern oder unversehrt über die Treppe unter der Luke im Hauptgang) treffen die Charaktere (falls sie getrennt wurden) eine Ebene tiefer wieder aufeinander.

Diese Ebene wird durch eine einzige, große und durch Öllampen beleuchtete, quadratische Kammer gebildet, an deren Wänden weitere Schätze aufgestellt sind. Insgesamt macht es den Eindruck eines Festsaals mit reichhaltigem Buffet an den Wänden. Tatsächlich sind hier auch (genießbare) Speisen und Getränke zu finden. Sollte sich nach den Erfahrungen der oberen Etage einer der Charaktere bis dorthin trauen, könnten Effekte wie wackelnde Bodenplatten, von der Decke herabrieselnder Sand oder ein umstürzendes Gefäß für etwas Ablenkung, aber keine Gefahr sorgen.

Tatsächlich sollten die Charaktere von den Speisen und Getränken kosten. Da sie noch einige Tage in dieser Grabstätte eingesperrt sein werden, wird sicherlich der ein oder andere schwach werden und zugreifen. Die Speisen sind ein Genuss für die Sinne und betörend zugleich. Spätestens wenn alle vom Buffet genommen haben, beginnt ein rauschendes Fest.

Wie aus dem Nichts tauchen von überall her Personen auf. Braungebrannte Männer und Frauen in ölig glänzender Haut, mit (spärlichen, aber bunten) Kleidern und viel goldenem Schmuck. Dienerinnen reichen den Charakteren aus großen Krügen Wein und Obst. Andere Gäste werden die Charaktere mit überzeugenden Gesten, denn die Sprache versteht und spricht keiner der Charaktere, zum Tanz auffordern. Es bedarf schon einer besonderen Willensstärke, um den bezaubernden Tanzpartner(inne)n einen Korb zu erteilen. Wer jedoch tanzt und dabei das größte Geschick an den Tag legt, wird am Ende belohnt werden. Der vorherige Genuss von Wein jedoch erschwert Willens- oder Geschicklichkeitsproben.

Die geschicktesten Tänzer werden durch den Gastgeber, einer imposanten, pharaonengleichen Gestalt, mit goldenem Schmuck belohnt.

Charaktere, die sich dem Tanz jedoch nachhaltig widersetzt haben, müssen feststellen, dass sie der Tochter des Gastgebers beleidigt haben, was zu einem Eklat führt und der (oder die) Charakter(e) werden durch ein Loch im Boden in das Verlies der Ebene 3 geworfen. Natürlich können sich die betroffenen Charaktere wehren und von den anderen Unterstützung erhalten. Für jeden Charakter, der sich an der Auseinandersetzung beteiligt, gesellt sich eine Wache (mit gleichen Spielwerten wie der Charakter selber und bewaffnet mit Schild sowie Speer bzw. Streitaxt) hinzu. Für die Charaktere, die den Eklat ausgelöst haben, werden je zwei Wachen entsandt.

Sollte eine Person getötet werden, löst sich das Fest schlagartig auf. Der Raum verdunkelt sich und der muffige Geruch verdorbener Speisen umgibt die Charaktere. Wie nach einem Zeitsprung erscheint der Raum seit einiger Zeit verlassen. Staub bedeckt die vertrockneten und verschimmelten Lebensmittel an denen sich hier und da Ungeziefer gütlich tut. Je nach Konstitution erfasst die Charaktere früher oder später eine bleierne Müdigkeit.

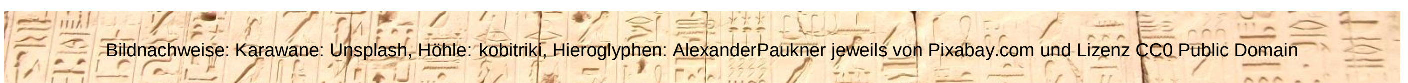
Ebene 3

In der dritten Ebene befinden sich (ehemals) luxuriöse Schlafgemächer, in denen die Tänzer mit Brummschädel (und dem/der skelettierten Tanzpartner/in) erwachen und das unmöblierte, staubige Verlies in dem sich lediglich ein zerschlissener, alter Sack und ein Skorpion befinden.

Von den Gemächern aus führt jeweils eine Tür auf einen Gang an dessen Ende eine massive, verriegelte Tür zum Verlies führt. Am anderen Ende ist eine weitere Kammer mit massiver Tür, einer Waffenkammer mit Schilden, Speeren, Kriegsäxten und Keulen. Die beiden Türen zu öffnen bedarf lediglich roher Gewalt und eines geeigneten Hilfsmittels (Stein, Stange, etc.).

Der Weg zurück führt von dieser Ebene aus lediglich durch das Loch in der Decke des Verlieses, das sich allerdings gut 5 Meter über dem Boden befindet. Untersuchen die Charaktere die Wände der Waffenkammer, so können sie hier eine hohle Wand finden, hinter der sich ein Treppenabstieg in die unterste Kammer in der Spitze der Pyramide, der Grabkammer, befindet. In der Kammer befinden sich nicht nur ein gewaltiger Schatz, sondern auch der Sarkophag mit dem schwarzen Pharao und ein an einer Wand ein langes Seil mit 11 Knoten im gleichmäßigen Abstand und einem großen Haken an einem Ende.

Begnügen sich die Charaktere mit dem Seil, sollten sie unbeschadet zur ersten Ebene zurückgelangen können. Vergreifen sie sich allerdings an dem Schatz oder gar dem Sarkophag, stellen sich die skelettierten Tänzer mit den Waffen aus der Waffenkammer den Charakteren auf dem Rückweg entgegen. In Ebene 2 warten die Wachen und enttäuschten Gäste und abschließend werden auch die noch nicht ausgelösten Fallen der ersten Kammern ihr Übel über die zur Ebene 1 zurückkehrenden Charaktere ausbreiten.



Durchkämmen Sie die Wüste

Zufallstabellen für ein Rollenspielszenario in der Wüste
anlässlich des Winter OPC 2016

von Michael L. Jaegers (Jaegers.Net)

Die folgenden fünf Zufallstabellen ermöglichen die Gestaltung eines freien Abenteuers in einer Wüste, oder peppen ein bereits existentes Abenteuer in der Wüste auf. Die einzelnen Tabellen können mit einem zehnseitigen Würfel ausgewürfelt werden.

Gefahren in der Wüste

Die folgenden Ereignisse können jederzeit bei einem Aufenthalt in der Wüste eintreten. Die daraus resultierenden Folgen und spieltechnischen Hinweise sind jeweils mit angegeben:

1. **Skorpion(e)**: Stich ist giftig, mindestens wie ein Hornissenstich, gefährlich/tödlich bei allergischer Reaktion
2. **Schlange(n)**: Biss ist giftig bis tödlich; ggf. aber auch nahrhaft
3. **Sandsturm**: Folge von Unterbrechung der Expedition bis zu Verlust der Orientierung, Verstreuung/Verlust von Material, Verlust von bisherigen Ergebnissen
4. **Sonnenstich**: bei langer Sonneneinstrahlung auf den ungeschützten Kopf: Kopfschmerzen, Übelkeit bis hin zu Wahnvorstellungen und Tod
5. **Sonnenbrand**: bei Sonneneinstrahlung auf nackte Haut: große Schmerzen, Beweglichkeitseinschränkungen für einige Tage
6. **Durst**: Konzentrationsschwäche, Kopfschmerzen, Wahnvorstellungen und Tod (nach max. 3 Tagen ohne Wasser)
7. **Fata Morgana**: bei Vorbelastungen möglicherweise mit Wahnvorstellungen gleichzusetzen
8. **räuberische Beduinen**: 1W10+3 Angreifer auf Kamelen oder Dromedaren mit Langwaffen und/oder Säbeln
9. **Erfrierungen** durch Nachtfrost: Erkältung (5 Tage), bei Vorbelastung möglicherweise Komplikationen bis hin zu Tod
10. spezielle **Erkrankung**
    a. **Augenentzündung** (durch Sand im Auge): zeitweise “Blindheit” (1W3 Tage)
    b. **Malaria** (bei Oasen, durch Mückenstiche): Fieber, Wahnvorstellungen, Tod
    c. **Bilharziose**/Schistosomiasis (bei Oase, durch in die Haut eindringende Würmer): Jucken, Ausschlag, Husten, Fieber bis hin zu Tod. Potenziell nicht heilbar.
    d. **Hirnhautentzündung**/Meningitis (bei Oase, durch Bakterien/Viren im Wasser): Kopfschmerzen, Nackensteifigkeit, Bewusstseinseintrübung bis hin zu Tod
    e. Pharaos Rache/**Durchfall** (allgemein durch nicht abgekochtes Wasser und Speisen): eingeschränkte körperliche Fertigkeiten, Dehydratation (siehe Durst)

Funde im Sand



Suchen die Expeditionsteilnehmer etwas im Sand der Wüste, so können sie mit entsprechenden Grabungen gemäß der folgenden Zufallstabelle auf Objekte stoßen. Diese Tabelle ist für einen 1W100 gedacht:

01-79 **Sand** (weiß, gelb, rot, braun, schwarz…)
80-84 (bedeutungslose) **Felsbrocken**
85-88 **Knochen** (Dromedar, Kamel, Schlange, Mensch)
89-90 einen zerschlissenen **Sack**
91-92 **Tonscherben**
93-94 ein Fragment einer **Steintafel**, ggf. mit Hieroglyphen
95-96 ein Objekt aus **Gold** (Münze, Brosche, Dolch, etc.)
97 Überreste einer **alten Siedlung** (Fundamente aus Stein, verkohlte Stellen)
98 eine kleine **Ölquelle**
99 **behauene Steine** (Spitze eines Bauwerks)
00 eine **Höhle** oder der Eingang zu einem Tunnel (Grabkammer)

Hilfen bei der Expedition

Als Aufhänger für die Expedition oder unterwegs aufgetane Begegnungen können sich Verbesserungen hinsichtlich der Suche (Funde im Sand) ergeben. Jede Hilfe bei der Expedition erlaubt einen weiteren Wurf auf die Tabelle „Funde im Sand“. Hinweis: Nicht alle Hilfen sind in jedem Zeitalter verfügbar.

1. vage gehaltener **Reisebericht** eines entfernten Verwandten mit Erwähnung eines sensationellen Fundes (verweist möglicherweise auf 2, 3 oder 4)
2. ein zerfressenes **Papyrus** (Dokument) mit Hieroglyphen und Erwähnung einer Grabstätte
3. eine halbe **Steintafel** mit Hieroglyphen und partieller Ortsangabe einer Grabstätte
4. ortsansässiger, zwischenzeitlich erblindeter **alter Mann**, der in seiner Kindheit als Hirte auf eine ungewöhnliche Steinformation gestoßen ist
5. **Gerüchte** eines Kaufmanns, dessen Schwager ihm die Geschichte seines Großvaters erzählt hat, der als Dromedartreiber bei einer Expedition dabei war
6. Wüstenbewohner, der ein Relikt zum Kauf anbietet. (33% Chance auf Echtheit (**Grabräuber**), dann 100% Chance auf erforderliches Bakshish für Informationen zum Fundort)
7. spiritistischer (Wünschel-)**Rutengänger** (50% Chance auf größere, möglicherweise behauene Steine zu stoßen)
8. neuzeitlich: **Satellitenfoto** der Region mit verdächtigen/markanten Strukturen im Sand
9. neuzeitlich: **Geosonographiemessungen**, äußerst teuer, aufwändig und durch sandigen Boden räumlich begrenzt und nur bedingt akkurat
10. neuzeitlich: **Thermographiescan** von einem niedrig fliegenden Flugzeug (ggf. Drohne) aus, nur in den Abendstunden möglich, räumlich begrenzt, nur oberflächlich

Ereignisse am Fundort

Wurde eine Ausgrabungsstätte eröffnet, können (neben den generellen Gefahren) weitere Ereignisse eintreten. Diese Liste beinhaltet reelle Optionen.

1. **Einsturz** der Grabungsstelle
2. **Wetterumschwung** (Wind bis Sandsturm)
3. **Heuschreckenplage** (Millionen Käfer ziehen über das Lager)
4. **Unfall** (Feuer, Explosion, scheuende Tiere, stürzende Kisten, Felsbrocken, etc.)
5. **Vandalismus** (durch Saboteur im Lager, Anwohner oder vagabundierende Beduinen)
    a. Schmierereien (Warnungen, Drohungen, kryptisches) an Steinen, Zeltplanen, etc.
    b. Werkzeug zerstört/gestohlen
    c. Tiere gestohlen/getötet
    d. Wasser gestohlen/verunreinigt
    e. Nahrungsmittel geplündert/vernichtet
    f. Grabungsstellen beschädigt
    g. Helfer entführt/getötet
    h. Feuer am Versorgungszelt gelegt
    i. Schriftstücke/Karten oder Fundstücke gestohlen
    j. Ausgrabungsstätte nachhaltig zerstört (z.B. durch Explosion)
6. **Regierungsbeamte** stoppen alle Arbeiten, ggf. mit militärischer Unterstützung
7. **Streik**/Revolte der Helfer (Lohnforderungen, Angst, etc., ggf. bedingt durch andere vorangegangene Ereignisse (Fluch?))
8. **Krankheitswelle** unter den Expeditionsteilnehmern (siehe auch generelle Gefahren)
9. **konkurrierende Expedition** mit 1W6-3 mehr/weniger Teilnehmern taucht auf, ggf. mit behördlicher Genehmigung.
10. ortsansässiger (?) **Prediger** erscheint plötzlich wie aus dem Nichts mit mahnenden, warnenden Worten

Übersinnliches am Fundort

In dieser Liste sind übersinnliche Ereignisse gelistet, die durch einen Fluch auf der Grabungsstätte ausgelöst werden können. Neben diesen Ereignissen können jedoch auch die vorhergehenden „Ereignisse am Fundort“ durch das Öffnen eines verwunschenen Orts eintreten, so dass hier ein W20 ebenfalls eine Option darstellt.

1. **Alpträume** bei den Expeditionsteilnehmern
2. Der **Sand verschlingt** einzelne Menschen, Tiere oder Material
3. plötzliche, langanhaltende **Dunkelheit**
4. Angriff von 2W10 **Soldatenmumien**
5. metergroße **Sandwürmer** (á la Dune)
6. Wüstensand verhält sich wie die **Meeresoberfläche** (Dünen werden zu Monsterwellen)
7. **Stampede** von 5W10 Elefanten, Nashörnern, Giraffen, Zebras, etc.
8. Auftritt des übermächtigen **Pharaos**
9. Grabmal (Pyramide) **erhebt sich** aus dem Sand (Raumschiff?)
10. magische **Explosion** versprengt alle Expeditionsteilnehmer auf den Umkreis von 1W6 Kilometern

Zum zerbrochenen Schild

Name und Einrichtung

Das zerbrochene Schild ist eine Karawanserei, inmitten einer Oase, in der Wüste. Der eigentliche Name der Karawanserei war früher „Münze und Federkiel“, aber nachdem ein Halbork das eigentliche Schild zerbrochen hatte, bürgerte sich der neue Name unter den Reisenden schnell ein und der Wirt, Aleet Rodnarsson, fand sich damit ab.
Die Karawanserei hat einen guten Ruf, was nicht nur damit zu tun hat, dass es die einzige Unterkunft innerhalb von vier Tagesreisen ist. Die Einrichtung ist bequem und sauber und die Getränke nicht so teuer, wie man es bei einer Monopolstellung vermuten lassen würde.
Im Schankraum selbst sind gut zwei dutzend Tische aufgestellt, welche jeweils mit vier bis sechs Stühlen bestückt sind. An der Südwand befindet sich die Theke, hinter der sich Regale mit diversen Getränken aus allen Regionen der Welt befinden, außerdem befindet sich hinter der Theke eine Tür welche in die Küche führt. Über dem Regal hängt eine große Doppelaxt welche von Aleets Abenteurerleben kündet.

Aleet und Mada

Aleet ist ein zwei Meter großer, blonder Hünne von einem Mann, dem seine Kampferfahrung ansieht, auch wenn seine Haare inzwischen leicht grau geworden und seine Bauchmuskeln einem leichtem Bierbauch gewichen sind.
Mada hingegen ist eine, immer noch, schöne rothaarige Frau, welche zwar auch Kampferfahrung hat, aber sich meistens auf Zauberei verlässt.
Sie lernten sich kennen, und lieben, während sie gemeinsam mit anderen Helden auf Abenteuer auszogen. Nachdem Mada mit ihrer Tochter Laelia schwanger geworden war, setzten sie sich zur Ruhe und kauften das zerbrochene Schild.

Umgebung

Die Karawanserei befindet sich direkt am Wasser der Oase, in diversen Nebengebäuden können Tiere und Waren untergebracht werden. Außerdem befinden sich noch Häuser für die Gäste auf dem Gelände. Umschlossen wird das ganze von einer Mauer welche nicht nur vor Angreifern sonder auch vor Sandstürmen schützen soll.

Geheimnisse

Was niemand wirklich weiß ist, dass Aleets Frau Mada eine wirklich mächtige Magierin ist, welch in einer Höhle unter der Karawanserei eine magische Kugel hütet, in welcher die Geister von verstorbenen Magiern weiterbestehen.
Diese Geister können Ratschläge geben und sind den Menschen grundsätzlich wohlgesinnt.
Sollten sie aber in die falsche Hände gelangen könnte, dass schlimme Folgen für alles Leben haben.



Tödlicher Sand
ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen



Was bisher geschah:

Der von Mormonen gegründete Ort Iron Springs, ein staubiges kleines Nest am Rande der Escalante Desert im Südwesten Utahs, soll endlich eine richtige Kirche erhalten. Um das Gotteshaus angemessen weihen zu können, haben die Ältesten eine Flasche heiligen Wassers aus dem Tempel in Salt Lake City angefordert. Die Stärkung der mormonischen Gemeinschaft ist dem größten Minenbesitzer in Iron Springs, Duncan Ward, allerdings ein Dorn im Auge. Er lässt einigen Banditen die Information zukommen, dass der nächste Postkurier angeblich einen sehr wertvollen Ring mit sich führt. Der Postreiter ist nun seit drei Tagen überfällig, und während Ward sich die Hände reibt, machen sich die Mormonen langsam Sorgen.

Der Auftrag:

Da Bürgermeister Zebediah Brown das Schlimmste fürchtet, wird das Aufgebot angeworben, den Postkurier aufzuspüren und ihn gemeinsam mit seiner Fracht (etwa 10 kg Briefe und Päckchen), sicher in die Stadt zu bringen. Vor allem das Päckchen mit der Flasche heiligen Wassers ist den Mormonen eine ungewöhnlich hohe Prämie wert.

Wards Plan:

Der Minenbesitzer will verhindern, dass das Aufgebot Erfolg hat und schickt ihnen einige seiner Männer hinterher. Sofern das Aufgebot die Wüste und die Banditen überstehen, sollen Wards Männer dafür sorgen, dass sie die Stadt nicht lebend erreichen.

Der Kurier:

Etwa 15 Meilen außerhalb der Stadt kann das Aufgebot inmitten der trockenen Wüste die Leiche des Postkuriers ausfindig machen. Der Mann starb durch mehrere Kugeln in den Rücken und wurde bis auf die Stiefel ausgeraubt. Die Spuren der Banditen führen weiter in die staubige Escalante Wüste.

Gefahren in der Wüste:

Neben den Möglichkeiten in dieser trockenen Gegend zu verdursten oder einen Hitzschlag zu erleiden, bekommt es das Aufgebot während der Reise mit Giftschlangen, Skorpionen und Treibsandfeldern zu tun. Am zweiten Abend findet die Posse die ausgedörrte Leiche eines der Banditen, der eine tödliche Begegnung mit einem Sandschleicher (s.u.) hatte. Er besitzt immer noch Ausrüstung, Waffen und einige Briefe des Postkuriers, da der Rest der Bande überstürzt geflohen ist.

Die Banditen:

Angeführt vom Halbblut Schwarze Krähe, rauben die Banditen regelmäßig Reisende aus und überfallen kleinere Ansiedlungen am Rande der Wüste. Ihr Versteck befindet sich in einem unzugänglichen Canyon, etwa zwei Tagesritte westlich der Straße auf, der der Kurier ermordet wurde. Der Lagerplatz verfügt, geschützt durch eine schmale Spalte im Fels, über eine Grundwasserquelle, die das Überleben der Banditen sichert und kann durch wenige Männer gut verteidigt werden. Meist werden einmal im Monat Vorräte in St. Georg besorgt und die Beute der Überfälle auf den Kopf gehauen. Die Bande wurde auf der Rückreise von Sandschleichern (s.u.) angegriffen und flüchtete in ihr Versteck. Seitdem werden sie von den Kreaturen belagert. Mehrere Banditen sind den Sandschleichern bereits zum Opfer gefallen, so dass Schwarze Krähe beim Anblick des Aufgebots zunächst überreagiert. Allerdings kann er schnell überzeugt werden, mit dem Aufgebot gemeinsam gegen die Kreaturen vorzugehen. Sobald die Gefahr beseitigt ist, wird er allerdings versuchen, das Aufgebot zu hintergehen.

Die Sandschleicher:

Sandschleicher (siehe Stadt der Finsternis S. 152) sind eine Rasse von menschenähnlichen Wesen, die sich durch die Erde graben können, um leise und direkt neben ihrer Beute aufzutauchen. Sie können auf 2m Entfernung ihrem Opfer durch Konzentration unauffällig das Wasser entziehen, bis der Tod durch Dehydrierung eintritt. Während der Nacht wird zunächst eine einzelne Wache des Aufgebots von einem Sandschleicher mit einem Dehydrierungsversuch angegriffen. Bei zu viel Gegenwehr flieht die Kreatur. Erreicht die Posse das Versteck der Banditen, versuchen die Kreaturen sie einzukesseln und einen nach dem anderen auszuschalten.

Profil Sandschleicher (Auszug):

Körperlich: Ref: 2W10, Ausweichen 5W10, Kämpfen: Raufen 6W10, Schleichen 5W10, Werfen: Speer 4W6
Geistig: Wah: 2W8, Ortskenntnis: Heimatwüste 4W6
Ausrüstung: Speer Str (2W8) +2W6
Größe: 6
Terror: 5 (9, wenn unverhüllt)
Besondere Fähigkeiten:
Graben: Bewegung mit 6 durch Sand wie durch Wasser.
Dehydrieren: Entzieht dem Opfer unauffällig 1 Punkt Puste pro Runde, die nur durch Wasser wiederhergestellt werden kann (pro Feldflasche 1W6 Puste, pro Stunde können max. 3 Flaschen getrunken werden).

Heiliges Wasser:

Da das Wasser der Mormonen gesegnet ist, kann eine Kreatur durch Übergießen mit einer halben Flasche vernichtet werden. Wird die Flasche vollständig ausgetrunken, können 3W6 Puste durch Dehydrierung regeneriert werden.

DAS EVENT

Jedes Jahr finden in den, durch einen Atomschlag verseuchten, Gebieten Libyens die Desert Wars™ statt. Dies ist ein medial ausgeschlachtetes Großevent der Konzerne, die hier ihre Privatarmeen und Söldner gegeneinander „Krieg“ führen lassen. All das um ihre Blood Channels mit neuem Stoff abseits von Urban Brawl zu versorgen. Eleganterweise hat man mit den Desert Wars™ auch eine ideale und parametrisierte Umgebung. Zum Beispiel um neue Prototypen unter realen Einsatzbedingungen zu testen. Die Ausstrahlung erfolgt wie in den Genres üblich zeitverzögert. Das Finale ist natürlich live.



DER KONTAKT 1

Grant Wither ist ein amerindianischer Ork der in einer mechanisierten Einheit als Techniker zuständig ist. Sollten die Runner etwas benötigen, können sie zu ihm kommen und nett fragen.

DIE ZIELE

REESE TYLER (ZWERGIN) 2

Drohnenriggerin im Sold der MET2000. Sie ist auf bezahlter Weiterbildung bei den Desert Wars™. Ihr letzter Einsatz im Dienst sorgte dafür, dass Renraku einen kompletten Trupp Rote Samurai verloren hat. Darunter der Neffe eines einflussreichen Managers.

STEFFEN SEYREK (ELF) 3

Dieser deutsch-türkische Einbruchspezialist und Ex-Runner hat sich jahrelang erfolgreich dem Zugriff von Renraku entzogen. Im Auftrag von MCT hat er den Prototypen sowie sämtliche korrespondierenden Daten eines neuen Kommlinks entwendet.
Dieser Coup kostete Renraku Milliarden. Mit der Zeit geriet Seyrek bei den zuständigen Execs in Vergessenheit. Um sich endgültig niederzulassen, hat er einen lukrativen Desert Wars™ Deal mit Ares abgeschlossen. Dadurch ist er wieder auf dem Radar von Renraku aufgetaucht.



HINTERGRUND

Der Johnson stellt sich als Fletcher MacIntyre vor. Ein charismatischer Norm mittleren Alters mit Gewinnerlächeln und einer Aura von Macht. Während der Kriegssaison ist er Talentsucher und offizieller Promoter für Desert Wars™. Außerhalb der Saison ist er normaler Auftragsschieber für Renraku.

Der Kontrakt sieht vor, zwei spezifische Individuen zu töten, die Fletchers Auftraggebern ein Dorn im Auge sind. Die Runner werden nicht Teil eines der Desert Wars™ Teams sein um den Vorwurf des Mordes plausibel abstreiten zu können.

Mr. Johnson wird alle ihm verfügbaren Informationen über die Ziele herausgeben, inklusive der Metatypen und Bildern. Die Fotos sind Aufnahmen von Überwachungskameras.

LOCATION ★

Das Runnerteam wird in die Gegend um die ehemalige Hauptstadt und jetzige Ruine Tripolis' geschickt um dort aktiv an den Handlungen der Desert Wars™ teilzunehmen. Das Kriegsgebiet erstreckt sich über das gesamte Stadtgebiet inklusive einem Kilometer aufs Meer hinaus.



DER RUN

Sobald die Runner angenommen haben, werden sie am nächsten Tag vom örtlichen Flughafen aus ins ehemalige Libyen geflogen.

EINSTIEG

Vor Ort werden die Runner in Zeltbaracken untergebracht und mit Ausrüstung versorgt, um am nächsten Tag in den Krieg eingreifen zu können. Taktische AR-Karten werden ebenso von einem Helfer MacIntyres bereit gestellt, wie auch zwei GPS-Trackingnummern, mit denen alle Zielpersonen innerhalb des Kriegsschauplatz ausgemacht werden können.

VORBEREITUNG

Während der Kriege werden verschiedene Szenarien gespielt, damit die Soldaten nicht einfach von zwei Seiten aufeinander zu laufen und sich erschießen. Typische Einsätze beinhalten:
- „Capture the Flag“
- „King of the Hill“
- „Search and Destroy“

Mit etwas Aufwand kann man diese und andere Informationen vor dem Run herausfinden, ebenso wie die Lagekarte sowie die Informationen über die zwei Zielpersonen.
Jeder Teilnehmer der Desert Wars™ ist sich sehr wohl bewußt, das mit tödlicher Munition geschossen wird. Trotzdem ist es ein ungeschriebenes Gesetz unter den Kombatanten, das nicht zwingend ein Killshot vorgenommen wird, wenn es nicht notwendig ist.

ACTION

In den nächsten Tagen haben die Runner die Chance ihre Ziele auszuschalten. Alle Teilnehmer der Desert Wars™ sind mit automatischen Waffen nach Wahl des Schützen ausgerüstet.

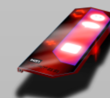


2 Reese Tyler (s. Seite 124 SR5 GRW, Drohnenriggerin) hält sich die meiste Zeit in und um die Ruinen der Universität von Tripolis auf, wo sie nach Kräften in täglichen Runden „King of the Hill“ unterstützt. Als Riggerin ist sie meistens im Hintergrund. In der Regel hat sie ein bis zwei Bewacher (s. Seite 382 SR5 GRW, Konzernsicherheit) dabei, die sie beschützen.

3 Steffen Seyrek (s. Seite 123 SR5 GRW, Fernkampfadept) ist in wechselnden Rollen in den Parkanlagen und Friedhöfen der Stadt unterwegs. „Search and Destroy“, „King of the Hill“ und Häuserkämpfe sind Teil seiner Kriegseinsätze.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner sich zu leicht durch die Reihen der Kombatanten schlagen, gibt es mehrere Möglichkeiten sie ein wenig zu behindern:
- Ihr Kontakt hat für Reese Tyler eine Drohne repariert und ist ihr die Nacht über näher gekommen
- Seyrek ist ein Magieradept und hat Geister zur Verfügung
- Als Teil der Kampfhandlungen wird ein Giftgasangriff simuliert und sämtliche Kämpfer tragen Gasmasken
- Manasturm/toxischer Sandsturm tritt auf
- Tylers Trackingnummer ist falsch. Um die richtige zu bekommen benötigt es einen Decker oder Face.
- Einer der getesteten Prototypen macht komische Dinge



Deponia-Charakter "Suzette" (FATE-Turbo)

Beschreibung: Suzette wollte nach ihrer schweren Kindheit (was da eigentlich vorgefallen ist, weiß niemand so recht) nur noch eins: ihre Gefühle unterdrücken und irgendwem auf die Mappe hauen! Also schloss sie sich der Rebellion an und ist nun für die Aufklärungsarbeit auf Haldika zuständig. Sie kennt sich in den Wüsten des Sultanats Al'Gori bestens aus und ist auf viele Gefahren hervorragend vorbereitet. Mit dem Organon verbindet sie eine Hass-Liebe; als Teil der Rebellion setzt sie natürlich alles daran, "diesem Verein" einen Strich durch die Rechnung zu machen; wer bietet sich allerdings besser an, um als lebendige Boxsäcke zur Verfügung zu stehen, als ein paar Organon-Klone?

Konzept: Repräsentiert die Fremden-Legion der Rebellion in Al'Gori. Alleine.
Dilemma: Harte Schale, weicher Kern
Weitere Aspekte: Harter Hund (ignoriert 1 Schadenspkt. wenn getroffen), "Mit dieser Sonnenbrille bin ich einfach cool", Süßigkeiten triggern Selbstmitleidsanfälle

Methoden:

Flink:	Durchschnittlich (+1)
Scharfsinnig:	Ordentlich (+2)
Tollkühn:	Gut (+3)
Tückisch:	Mäßig (+0)
Kraftvoll:	Ordentlich (+2)
Sorgfältig:	Durchschnittlich (+1)

Stunts:
Suzette macht das schon: "Weil ich eine größenwahnsinnige Rebellin bin, erhalte ich +2, wenn ich **tollkühn ein Hindernis überwinde** und dabei dem Organon das Leben schwer mache."
Wie meine Westentasche: "Weil ich meine Sinne im Kampf und für den Schutz vor Touristen-Attraktionen geschärft habe, erhalte ich +2, wenn ich meine Umgebung **scharfsinnig** nach Fallen untersuche und dabei **einen Vorteil erschaffe**."

Konsequenzen:
Leicht (2) ____________________
Mittel (4) ____________________
Schwer (6) ____________________

Erholungsrate: 3 **Stress** ☐ ☐ ☐



Abenteueraufhänger "Sand fort, Schmerz weg" für den Charakter Suzette:

Die Rebellion hat von einer geheimen Quelle erfahren, dass sich in einem Tempel in der Wüste des Sultanats Al'Gori (S. 142) Aufzeichnungen zu einer ultimativen Waffe (gegen den Organon) befinden sollen. Die Helden werden zur Überprüfung angeworben und treffen bei der Ankunft auf dem Kontinenten Haldika in einem Hotel im Meerblickgebirge (S. 143) auf die Rebellen-Kontaktfrau Suzette. Sie kann als SC oder als NSC bespielt werden und dient der Gruppe als Wüstenführerin und/oder schlagkräftiges Geleit. Da die Rebellion leider selbst nicht allzu viel weiß, haben die Helden nur vage Kenntnis über den Standort des Tempels und müssen sich durch Sand und Sehenswürdigkeiten (S. 144) wie den antiken Ikosaeder, die Weltwunderküste (samt Weltzentralbank), oder den Schadsee kämpfen, bis sie den gesuchten Tempel erreichen. Der Tempel selbst ist natürlich mit Fallen und geheimnisvollen Schätzen ausgestattet (siehe z.B. Zufallstabellen im 6. OPC-Beitrag "Das Grab des Tutanch-Armut") und birgt tatsächlich alte Schriften, die auf eine ultimative Waffe hinweisen. Es stellt sich allerdings heraus, dass dies keineswegs eine aktive Waffe im klassischen Sinne ist, sondern eine Ansammlung von Schmeicheleien, mit denen sich der frühe Pharao Tutanch-Armut damals seine nervige Schwiegermutter besonders an den Feiertagen gefügig machte. Die Rebellion wird im Folgenden also keinen großen Offensiv-Angriff starten, aber eine größere Organon-Station friedlich einnehmen können, sollten die Helden das Wissen mit ihrem Arbeitgeber teilen wollen.

Anregungen für das Aussehen von Suzette geben z.B. die Kunstwerke auf DevianArt der Künstler Bofable (http://bofable.deviantart.com/art/In-style-of-Deponia-637859240), Verdallehn/ cherryblossom636 (http://verdallehn.deviantart.com/art/Deponia-rpc-collab-lol-347146740) oder Lady-Scissors (http://lady-scissors.deviantart.com/art/Edna-bricht-aus-Deponia-468467344), wobei ich mir Suzette immer dunkelhäutig vorgestellt habe...

Erstellt von Lisa "**Tütenclown**" D. für den **6. Winter One Page Contest** zum Thema "**In der Wüste**". Der auf FATE-Turbo basierende Charakter ist für das P&P Rollenspiel "Deponia" gedacht, kann aber natürlich auch in jedem anderen Setting verwendet werden. Seitenzahlen im Text verweisen auf das Regelwerk "Deponia - Das Rollenspiel" des Uhrwerk-Verlags.

POWERED BY FATE

Das Grab des Tutanch-Armut – So ein Schrott!

Zufallstabellen für Wüstentempel und Grabbeilagen

[Der folgende Beitrag ist für das auf FATE-Turbo basierende P&P RPG "Deponia - Das Rollenspiel" vom Uhrwerk-Verlag gedacht, kann aber natürlich etwas umfunktioniert werden.]

Ihr seid in einer Wüste auf Haldika unterwegs - nach langer Suche erreicht ihr endlich den mysteriösen Tempel, von dem im Questlog[1] die Rede war. Was erwartet euch? Tabelle 1 macht den Anfang, alles weitere klärt sich (evtl.) in Folgetabellen.

Tab. 1 (1W6): Ihr betretet das Grabmal. Vorsicht, hier könnten Fallen sein, ausgelöst durch …

1 einen betätigten Hebel an der Wand
2 eine unachtsam belastete Bodenplatte
3 den großen roten Knopf da vorne
4 eine Stolperfalle
5 eure bloße Anwesenheit
6 einen Bösewicht, der euch heimlich beobachtet

Tab. 2 (1W6): Falle ausgelöst, na toll. Rette sich wer kann, vor …

1 einem riesigen, euch folgendem rollenden Stein
2 den rasend schnellen Pfeilen von links und rechts
3 der riesigen Rutsche, die sich vor euch auftut
4 einer übermächtigen Anzahl an Seifenblasen
5 einer Schrottlawine
6 einer Springflut. Was? Wasser? Hier?

Tab. 3 (2W10): Kühn erreicht ihr die Schatzkammer/das Grab dieser Anlage. Wer suchet, der findet…

2 Etwas, das als Rüstung (Rang 2) genutzt werden kann
3 Eine Flasche mit einer Flüssigkeit (Tab. 4,6)
4 Einen gruseligen Spiegel
5 Eine Dose mit merkwürdigem Inhalt (Tab. 5,6)
6 Alte Erdnüsse
7 Eine Statue des Kults der kotzenden Katze[2]
8 Ein fast funktionelles Nachtsichtgerät*
9 Eine zufällige Itemkarte
10 Einen Zettel mit vllt. hilfreichen Informationen*
11 Droggelbecher!
12 Eine Schale mit etwas zermahlenem (Tab. 5,6)
13 [1W6/2] Zlotti
14 Einen gefälschten Koffein-Lutscher (Tab. 4,6)
15 Das Schaltzentrum eines Legionärroboters
16 Die Robe eines McThulu-Jüngers[3]
17 Komisch riechende Kaktuskekse (Tab. 4,6)
18 etwas, das als Waffe (Rang 2) genutzt werden kann
19 Zwei zufällige Item-Karten
20 Eine explodierende Spinne! Sie hinterlässt etwas... (Tab. 5,6)

Tab. 4 (2W6): …mit folgendem Effekt (ggf. Boni oder Mali auf entsprechende Proben):

2 Ist ein Halluzinogen
3 Wirkt entspannend
4 Wirkt enthemmend
5 Macht teilnahmslos
6 Wirkt aufputschend
7 Droggelbecher!
8 Wirkt berauschend
9 Macht traurig
10 Macht wütend
11 Macht über die Maßen glücklich
12 Macht höchst aufmerksam

Tab. 5 (1W6): Scheinbar handelt es sich um…

1 Juckpulver (Tab. 6)
2 Spurensicherungspulver
3 Make-Up
4 Gemahlene alte Erdnüsse
5 Chilipulver (Tab. 6)
6 Gips

Tab. 6 (1W6): Die Wirkungsdauer beträgt (ingame):

1 Der Effekt ist schon vor Jahrzehnten verpufft
2 Nur ein paar Sekunden
3 Eine paar Minuten (leichte Konsequenz)
4 Ein paar Stunden*
5 Ein paar Tage (mittlere Konsequenz)*
6 Bis zur nächsten Spielsitzung

* Ergebnisse mit einem Sternchen erfordern die Kreativität des Spielleiters oder die der Gruppe, wobei hier auch mit FATE-Points, Essen oder Alkohol bestochen werden darf...

[1] Hier eignet sich der Storyhook aus dem 6. OPC-Beitrag "Deponia-Charakter Suzette"

[2] Scheinbar ist die Statue beseelt. Wirf 2W6. Bei 10 oder höher wird sie wütend und bringt das Grab durch Einsatz ihrer scheinbaren Macht zum Einsturz!

[3] Möglicherweise war das hier einst ein Ritualraum. Wirf 2W6. Bei 8 oder höher spricht McThulu zu euch, woraufhin ein Gruppenmitglied bekehrt wird (Tab. 6 gibt Aufschluss über die Dauer dieser Bekehrung).

Vor Urzeiten



Idee, Text und Layout: Agonira
Lektorat: Blakharaz, Morvain



EIN 1-SEITEN-SZENARIO

RACHE IST GIFTGRÜN

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 1-4

__Rache ist giftgrün__ ist dazu gedacht, als kampagnenunabhängiges Abenteuer auf der __Insel der Stürme__ (siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon verwendet und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.

HINTERGRUND

Im Hinterland der Insel der Stürme zeichnet sich eine Dreiecksbeziehung konkurrierender, sturmelfischer Donnervogelhirten ab: Hirt **Lugeon** (SPÄ 3) züchtet neben Donnervögeln seit einigen Jahren auch **Grüne Reißer** – Raptoren aus dem Schattengrund – ein Umstand, den die beiden Hirten der Nachbarhöfe, **Thawon** (SPÄ 5) und **Ishan** (KRI 4), stets mit Argwohn beäugt haben. Sie würden die Saurier am liebsten auf der Stelle töten lassen, besonders auf das beeindruckende Alphamännchen des Raptorrudels, **Lugeons Liebling Sithis**, haben sie es abgesehen. Doch **Lugeon** ist nicht bereit, sich auch nur von einem seiner Raptoren zu trennen. **Thawon** schlich sich daraufhin eines Nachts zu **Sithis'** Gatter und warf ein mit Gift versetztes Stück Fleisch über den Zaun. Der Grüne Reißer brach kurz nach der Mahlzeit aus, beschädigte das Nachbargehege des Raptornachwuchses und tötete auf dem nächstgelegenen Hof anschließend Hirt **Ishan**. Ishans Witwe **Mornith** will nun Rache an **Lugeon und seinem Raptor** nehmen. **Thawon** wird alles daran setzen, die SC von sich als potentiellen Täter abzulenken und **Lugeon** die Schuld in die Schuhe zu schieben.

ABENTEUERBEGINN

Die drei Höfe befinden sich unweit des Pilgerwegs zu Hefrachs Thron in der Nähe des Schattengrunds. Die Verwüstung auf **Ishans Hof** ist von der Straße aus gut zu erkennen. Die SC könnten aber auch durch Zufall an einem der drei Höfe vorbeikommen, wenn diese woanders verortet werden sollen: Dazu wird das Ereignis M – Hirtenhaus in der **Begegnungstabelle A: Kreischende Ebenen** im Insel2Go *Die Insel der Stürme* (**S. 7**) wie folgt spezifiziert: **1-8:** Ishans Hof, **9-14:** Thawons Hof, **15-20:** Lugeons Hof. Von den Höfen aus sind die anderen jeweils sichtbar.

ISHANS HOF

Auf dem Hof herrscht das reinste Chaos: Der Großteil der Gehege ist verwüstet und die meisten Donnervögel sind entlaufen, einige liegen verletzt oder gar getötet herum. **Ishan**, der nachts versuchte seine Tiere zu beschützen, liegt nun tot bei den Ställen. Seine Frau **Mornith** kniet neben ihm und weint. Im weichen Boden sind deutlich **Raptorspuren** zu sehen, die in Richtung **Lugeons Hof** führen (Spuren lesen-Probe +4). **Mornith** kann außerdem von den **zischenden Geräuschen** des Raptors berichten und ist sich sicher, dass ihr Mann Opfer der Konkurrenzsituation der Hirten geworden ist. Sie fleht die SC an, **Lugeon** und seine Raptoren zur Rechenschaft zu ziehen, damit sie Ruhe finden kann und ihr Nachbar **Thawon** nicht auch noch überfallen wird. Bereits am übernächsten Tag lässt sie den Hof und die verbleibenden Donnervögel zurück und zieht zu Verwandten in Valen Coladris (siehe City2Go *Valen Coladris*).

THAWONS HOF

Thawon ist Besitzer eines stattlichen Gehöfts mit mehreren Dutzend Donnervögeln. Der Hirte reagiert gereizt auf die SC und schickt sie weg (Probe auf GEI+AU: er hat etwas zu verbergen). Wer den Hof gründlich durchsucht, findet im verschlossenen Schuppen (SW: 2) **verdächtiges Fleisch** neben einigen Kräutern und einem **Giftfläschchen**. Kleinste Dosen des Gifts (auch Nippen) versetzen in Rage, sodass Betroffene für **2W20** Runden alles und jeden in Reichweite angreifen (**alle 3 Runden** wird ein zufälliges Ziel ermittelt). Entdecken die SC die Beweise, greift **Thawon** sie von hinten an (Werte wie Dieb, **RvC** S. 44) – er hat 1/SC -1 Giftfläschchen dabei und setzt sie im Kampf als Wurfgeschosse ein.

Im Haus können außerdem **Rachebriefe an Mornith** gefunden werden. Sie verschmähte **Thawon** einst, als er in jugendlichem Eifer bei ihrem zweiten Treffen um ihre Hand angehalten hatte. **Mornith** kann sich jedoch nur bei **Vorlage der Briefe** an diesen Vorfall erinnern, ist darüber zutiefst betrübt und in ihrem Vorhaben bestärkt, das Landleben hinter sich zu lassen. Sollten die SC den Schuldigen für den Tod ihres Mannes gefunden (und im Idealfall getötet) haben – gleich ob **Thawon** oder **Sithis und Lugeon** –, überträgt sie ihnen zum Dank den **Hof** und alles, was dazu gehört.

LUGEONS HOF

Wenn die SC ankommen, fallen ihnen sofort die **5+W20/2 herumflitzenden Raptorjungen** auf. **Lugeon** ist gerade damit beschäftigt, **Sithis** wieder in sein repariertes Gatter zu führen. Der Raptor erscheint keineswegs aggressiv, sondern eher zahm und fast schon zutraulich. **Lugeon** fand ihn vor einigen Jahren stark verletzt und halb tot am Rande des Schattengrunds und pflegte ihn gesund. Seitdem sind die beiden ein Herz und eine Seele, was den Grundstein für Lugeons Raptorzucht legte. Wenn Lugeon durch die SC von den Vorfällen auf **Ishans Hof** hört, reagiert er geschockt und aufgelöst – so ein Verhalten kennt er von **Sithis** nicht und kann sich den Vorfall nicht erklären. Er leugnet den nächtlichen Ausbruch des Raptors jedoch auch nicht und räumt ein, Sithis bis zur Klärung der Angelegenheit zur Sicherheit anzuketten. Normalerweise gehe von dem Raptor aber keine Gefahr aus, erklärt er, denn er könne sogar seine kleine Tochter **Janina** problemlos auf dem Raptor reiten lassen, ohne je einen Angriff des Raptors fürchten zu müssen. Befragt man seine Frau **Lhevesa**, stimmt sie dieser Ansicht offenkundig zu, kann aber eine unterdrückte Furcht beim Umgang mit dem Grünen Reißer dennoch nicht ganz verstecken (Probe auf GEI+AU).
Lugeon vermutet, dass **Ishan** entweder selbst schuld am Übergriff hatte oder gar **Thawon** hinter der Sache steckt und bittet die SC um Hilfe bei der Aufklärung der Angelegenheit. Können die SC seine und **Sithis'** Unschuld beweisen, will er ihnen 1/SC der besten **Reitraptoren** aus seinem Rudel aussuchen und schenken (Werte wie Sithis). Außerdem zahlt er **10GM** für jeden **eingefangenen Jungraptor**, den die SC ihm bringen, während er das Jungtiergehege repariert (zum Einfangen GEI+AU+2, AGI+BE-4, erfolgreicher *Tiere besänftigen*-Zauber oder mithilfe eines Seil als schadenslose Schießen-Probe -2; pro Raptorjunges ein Versuch).

SITHIS, DER GRÜNE REISSER

KÖR:	12	AGI:	12	GEI:	1
ST:	2	BE:	6	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

52	18	18	7,5	16	

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

Beute:	Trophäe (BW 1A:14)

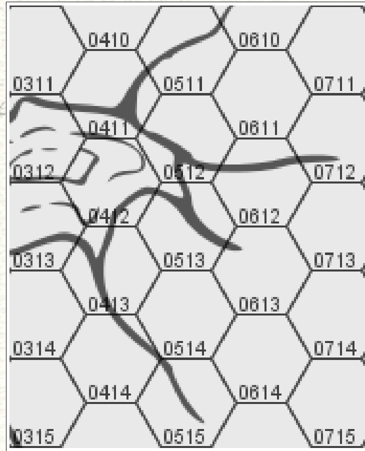
GH:	9	GK:	gr	EP:	123

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Giftwirkung erfahren 10EP; Raptorjunges einfangen je 10EP; Thawon entlarven 20EP; Für das Abenteuer 20EP

Die Savanne der Nacht

Von Marc Geiger

Die urzeitliche Mini-Sandbox SAVANNE DER NACHT ist für das Kurzregelwerk **OSR „Auf dem Sprung“** gedacht, kann aber mit jedem anderen OSR-Regelwerk verwendet werden.



„Wir sind die Bändiger des Feuers. Wir jagen das Mammut und fürchten weder den Säbelzahn, noch die riesigen, kichernden Hunde. Der Feuerball am Himmel ist unser Gott Ukba. Er spendet uns Licht und Wärme. Doch seit vielen Zyklen hat sich Ukba nicht mehr gezeigt. Finsternis liegt über der Savanne und nur des Gottes Schwester, das blasse Auge schwebt im Himmel, bleich und aufgedunsen. Ein fahles Licht liegt über dem Land und die Neugeborenen sterben. Zieht los, meine Kinder. Findet den blinden Seher, denn er mag uns sagen, welcher Fluch auf unserer Heimat liegt.“

- Kind des Feuers, Priesterin von Ukba

Zufallsbegegnungen

1	1-2 Säbelzahntiger (je RK 7, BR 12, TW 4, Schaden 1W)
2	1W Kannibalen (je RK 9, BR 12, TW 1, Speer)
3	1W Fanatiker der Nacht (je RK 7, BR 9, TW 1, Zweihandkeulen)
4	2W Mammuts (je RK 5, BR, 9, TW 8, Schaden 2W)
5	1-3 Riesenhyänen (je RK 8, BR 12, TW 3, Schaden 1W)
6	ein Mondschrecken (siehe Mondschrecken)

0311 Vier Riesenhyänen (je RK 8, BR 12, TW 3, Schaden 1W) verspeisen den Kadaver eines erlegten Wollnashorns. Daneben liegt ein dunkelhäutiger Mann. In seiner Hand hält er eine gebrochene Steintafel, auf der in Keilschrift das Ritual zur Beschwörung von Uwambrut steht, einem Dämon des Wissens und der Weissagung.

0313 An der steilen Klippe liegt der Eingang zu der Gruft der Urahnen. Der Eingang kann nur mittels der Kenntnis eines Dämons des Wissens oder dem Hinweis durch Häuptling „Hartes Herz“ (siehe Hex 0413) gefunden werden. Die Gruft besteht aus 1Wx5 Kammern, die von 2W Zombies bewohnt sind (je RK 8, BR 3, TW 1, Speer). In einer Kammer findet sich das Ritual zur Beschwörung des Urahn Barkrahn. Er beherrscht die Domäne Wasser und Luft.

0411 Die Spuren eines Wollnashorns führen nach Nordwesten. Die verbrannten Körper von sechs Kannibalen liegen hier. Zwei Mondschrecken laben sich an ihnen (siehe Mondschrecken).

0412 Tief unter der Meeresoberfläche findet sich die Stollen des Mondes, ein Komplex mit 3Wx10 Kammern, gefüllt mit Luft und 2Wx10 Fanatikern der Nacht (je RK 7, BR 9, TW 2, Steinaxt). Ihr Anführer ist der Mondpriester (RK 5, BR 6, TW 5, Zweihandsteinschwert), der das Ritual zur Beschwörung von Gon kennt, dem Dämon des Feuers und der Schmerzen. Hier in einer runden Kammer ist die Essenz Ukbars über ein Ritual in einem Kristall gebunden, der nur mit dem Sonnenhammer zerstört werden kann (siehe Hex 0714).

0413 Ein Dorf mit 50 überlebenden Einwohnern und Hütten aus Stein und Stroh. Sie wurden von den Kannibalen aus Hex 0513 überfallen. Der Häuptling „Hartes Herz“ gibt das Geheimnis um die Gruft der Urahnen aus Hex 0313 preis, wenn ihre geraubten Frauen befreit werden.

0512 An den Ufern des Meeres steht auf Pfählen das verlassene Haus des blinden Sehers. Der Leichnam eines greisen Kannibalen liegt im Eingang. In seiner Brust klafft ein fauliges Loch. Schwarze Würmer winden sich in der Brust. Sie zerplatzen in unregelmäßigen Abständen zu einer weißen Wolke. Wer diese Wolke einatmet, muss einen Rettungswurf bestehen, oder er altert jeden Tag um ein Jahr. Fußspuren führen hier nach Süden und nach Nordwesten. Unter die Spuren nach Nordwesten mischen sich die eines Wollnashorns.

0513 Eine steile Klippe führt hier hinab zum Meer. In der Klippe findet sich ein Netzwerk von 5Wx3 Höhlenkammern, bewohnt von 2Wx10 Kannibalen (je RK 8, BR 11 TW 1, Speer und Schild). Sie halten 12 Frauen aus dem Dorf aus Hex 0413 gefangen.

0514 Ein verlassenes Dorf. Auf Steintafeln findet man das Ritual zur Beschwörung von Akhukar, einem Dämon der Wollust und der Betörung.

0612 Ein Dorf mit 250 Einwohnern und Hütten aus Stroh. Sie verehren Ukba, die Sonne am Himmel, welche in jüngster Zeit nicht mehr aufgeht. Der Führer des Dorfes ist das heilige Kind des Feuers, ein weises Mädchen von 12 Jahren (RK 9, BR 12, TW 1, Dolch). Sie schickt erfahrene Jäger auf eine Queste, auf dass Ukbar wieder am Horizont erscheint.

0613 In einem Hügelgrab mit 2W Kammern und 3W wahnsinnigen Kannibalen (je RK 9, BR 12, TW 1, Keulen) findet sich ein Ritual zur Bindung von Grular einem Geist des Krieges und der Schmerzen in eine beliebige Waffe. Eine solche Waffe verursacht +1W Schaden. Das Ritual kann nur ein einziges mal erfolgreich durchgeführt werden. Erst wenn die Waffe, in welcher Grular gebunden ist, zerstört wird, ist es möglich, das Ritual zu wiederholen.

0714 Eine gewaltige Felsnadel ragt in die Höhe. Sie ist durchzogen von 6Wx2 Kammern, bevölkert von 1Wx12 Fanatikern der Nacht (je RK 7, BR 9, TW 1, Keulen). An seiner Spitze, bewacht durch einen Mondschrecken (siehe Mondschrecken) ruht der unzerstörbare, zweihändige Sonnenhammer.

Mondschrecken [Werte zufällig festlegen: RK 3+1W, BR 3+1W, TW 1-6, Schaden 1W (1-5 auf 1W) oder 2W (6 auf 1W)]

	1. Eigenschaft	*2. Eigenschaft*	*3. Eigenschaft*	*4. Eigenschaft*
1	Menschenaffe	gefiedert	Facettenaugen	bei Treffer RW oder 1W Runden gelähmt
2	Riesenwurm	geschuppt	keine Augen	nichts besonderes
3	Riesenspinne	Exoskelett (-2 RK)	1W Tentakel	nichts besonderes
4	Lurch	Fell	1Wx2 Augen	Immun gegen 1-3: Feuer, 4-5: Kälte, 6: Gift
5	Riesenamöbe	Warzen	1W Schlünde	1x/2 Runden Flächenangriff (1Wx10 Fuß)
6	Echse	glatte Haut	kein Maul	bei Treffer RW oder nach 1W Runden Tot

Ishango

Ein cthuloides Szenario für die OPC-Kategorie „Vor Urzeiten"
von André „Seanchui" Frenzer

Dieses kurze Szenario spielt im tiefsten, zentralafrikanischen Dschungel, genauer nahe der kongolesisch-ugandischen Grenze. Es wurde für CTHULHU NOW konzipiert.

Hintergrund

Der Ishango-Knochen wurde 1950 im damaligen Belgisch-Kongo entdeckt. Bei dem ungefähr 10 cm langen, gekrümmten Pavian-Knochen handelt es sich womöglich um eine der ältesten Rechenmaschine der Menschheitsgeschichte. Denn fast die gesamte Oberfläche des Knochens ist mit kleinen Einkerbungen unterschiedlicher Länge versehen. Ihre Anordnung lässt vermuten, dass es sich um einfache Rechenhilfen handelt – so ist eine Reihe Primzahlen gewidmet, eine andere der Multiplikation mit 2. Da der Ishango-Knochen mindestens 10.000 Jahre alt ist, stellt er die Vorstellungen der modernen Wissenschaft von der Entwicklung des Rechnens vor ein Rätsel.

Tatsächlich handelt es sich bei dem Ishango-Knochen um ein verlorenes Artefakt der Mi-Go. Diese interstellare Rasse bereist seit Jahrtausenden die Erde, um hier für sie seltene Mineralien abzubauen. Eine ihrer Minenkolonien befand sich auch vor Jahrtausenden im heutigen Zentralafrika, wo die primitiven Menschen der Jungsteinzeit als ihre Sklaven schuften mussten. Der Ishango-Knochen wiederum diente als Schlüssel zur eigentlichen Minenanlage. Sein Energiekern, der von den modernen Wissenschaftlern bislang nicht entdeckt wurde, ist auch heute noch aktiv.

Einstieg

Die Investigatoren nehmen an einer Ausgrabung in der heutigen Demokratischen Republik Kongo teil. Ob sie als Sicherheitskräfte, ortskundige Berater oder wissenschaftliches Personal angeheuert wurden, ist für den weiteren Verlauf der Handlung irrelevant und kann vom Spielleiter entsprechend seiner Gruppe angepasst werden. Ziel der Expedition sind die Ruinen des jungsteinzeitlichen Dorfes Ishango, das am Nordwestufer des Eduardsees liegt. Hier wollen die beteiligten Wissenschaftler weitere Hinweise auf die Funktion des Ishango-Knochens finden, um seine geschichtswissenschaftlichen Rätsel endlich zu entschlüsseln.

Wer etwas Abwechslung für seine Gruppe sucht: Der kongolesische Regenwald ist Heimat einer artenreichen Fauna, die der Expedition auch durchaus gefährlich werden kann. Am ehesten kommt es wohl zu einer Begegnung mit einer jagenden Raubkatze wie einem Leoparden. Wer keinen *schweren* Wurf auf *Naturkunde* besteht, reizt das Tier durch eine unbedachte Bewegung so sehr, dass es zu einem Angriff kommt. Spielwerte möglicher Raubtiere finden sich im *Grundregelwerk.*

Ein sensationeller Fund

Im Verlaufe der weiteren Ausgrabungen stoßen die beteiligten Wissenschaftler schließlich in der Nähe des Dorfes auf eine Bodenplatte, die ganz ähnliche Einkerbungen aufweist, wie der Ishango-Knochen. Aufgeregte Untersuchungen beweisen rasch, dass die Anordnung der Einkerbungen auf der Bodenplatte identisch mit denen auf dem Knochen sind. Tatsächlich dauert es auch nicht lange – vielleicht, wenn einer der Investigatoren diesen Verdacht äußert – bis man herausfindet, dass es sich bei dem Knochen um einen Schlüssel handelt. Egal, wie die Expedition bisher verlief: Mit dem Öffnen der urzeitlichen Minenanlage beginnen die Probleme der Gruppe erst wirklich.

Das Erbe der Mi-Go

Die Mi-Go haben ihre verlassene Minenanlage mit einem hinterhältigen Mechanismus geschützt. Mit dem Öffnen der Anlage wird ein farb- und geruchloses Gas freigesetzt, welches auf das menschliche Gehirn verheerende Auswirkungen hat. Tatsächlich werden die Investigatoren und alle Begleiter in den nächsten 48 Stunden starke Halluzinationen erleiden. Insbesondere bei der Erkundung der unter ihnen liegenden Minenschächte werden sie diese Wahnvorstellungen begleiten und zu stetem Stabilitätsverlust führen.

Die Wahnvorstellungen

Die Halluzinationen, die das Gas der Mi-Go hervorruft sind in erster Linie darauf ausgelegt, die hier vor Jahrtausenden lebenden Menschen tödlich zu ängstigen. Daher werden die Investigatoren von Trugbildern geplagt, die schon vor Jahrtausenden reale Gefahren waren:

- Durch die Gänge der Minenanlage hallt der Schrei eines Säbelzahntigers. Schatten, plötzliche Bewegungen, ja sogar die Sichtung des Tieres sind möglich (1/1W3 STA)
- Eine überdimensionale Würgeschlange kreuzt unversehens den Weg der Charaktere. Geschichtlich gebildete Investigatoren erkennen, dass diese Rasse bereits vor Jahrtausenden ausgestorben ist (0/1W2 STA).
- Ein Stamm wilder Primitiver scheint in einer großen Höhle ein finsteres Ritual abzuhalten. In den Schatten unter der Höhlendecke sind die Umrisse von umherflatternden Mi-Go auszumachen (1/1W6+1 STA)

Auch wenn die Investigatoren nach den ersten Begegnungen ahnen können, dass sie nur Halluzinationen erlegen sind, so müssen sie alsbald feststellen, dass es auch durchaus reale Bedrohungen – Fallgruben, Giftschlangen oder Elektroschocker – gibt, die durchaus physischen Schaden verursachen können. Sie werden nicht umhin kommen, jede wahrgenommene Bedrohung ernst zu nehmen...

Und weiter?

In den stillgelegten Minen lassen sich noch einige Artefakte der Mi-Go finden – schlussendlich alles, was der Spielleiter den Investigatoren für zukünftige Abenteuer an die Hand geben möchte. Vielleicht lassen sich sogar Hirnzylinder finden, die Blicke in eine längst vergessene Urzeit ermöglichen…?

Als die Kerle noch Keulen hatten – Ein Urzeit-Kulisse für FIASCO



Filmische Inspiration: Am Anfang war das Feuer, Als die Frauen noch Schwänze hatten, 10.000 BC, Eine Million Jahre vor unserer Zeit, Die Croods, In einem Land vor unserer Zeit,

BEZIEHUNGEN...

Die Sippe
1. Älteste(r) /Rivale
2. Mutter/Tochter
3. Künstler/Muse
4. Jäger/Lehrling
5. Zwillinge
6. Jäger/Sammler

Die Nachbarhöhle
1. Zwei Feinde
2. Herr/Sklave
3. Zwei Rivalen
4. Berater und Spion
5. durch Tabu gebunden
6. Zwei Liebende

Triebe
1. Eifersucht
2. Vergangene Liebe
3. Abscheu
4. Geheime Liebende
5. Liebe für Macht
6. Inzest

Tabu
1. Vatermörder in spe
2. Kannibalen
3. Töteten das Totemtier
4. Ketzer des Oggh
5. Verräter der Sippe
6. verbotene Mutterliebe

Das Unbekannte
1. Schamanin/Novize
2. Seher/Ahne
3. Totemträger/Neider
4. Priester/Opfer in spe
5. Ausgestoßene
6. Zeitreisender/Wilde

Kriegspfad
1. Stammeshelden
2. Entführer/Geisel
3. Todfeinde
4. Krüppel/Freund
5. Feind meines Feindes
6. Milchbärte

TRIEBE...

Untersuche...
1. das Draußen
2. die Nachbarhöhle
3. das fremde Tal
4. den Tod des Weisen
5. den hohen Berg
6. die seltsamen Töne

Flucht vor
1. Rache des Ältesten
2. wilden Tieren
3. dem Hunger
4. dem Zorn der Göttin
5. den vielen Feinden
6. dem Vulkanausbruch

Fortpflanzung mit
1. Sohn von Ältestem
2. Tochter von Rivale
3. anderem Stamm
4. anderer Spezies
5. möglichst vielen
6. der Stammesmutter

Besitze
1. Macht über die Sippe
2. Glitzernde Steine
3. die Stimme der Ahnen
4. Macht über das Feuer
5. Harem des Ältesten
6. Zeichen der Macht

Rache für
1. die Vertreibung
2. den Tod der Frau
3. die Versklavung
4. die Kinder Ogghs
5. den Raub der Herde
6. den grausamen Oggh

Ruhm
1. dem mächtigen Oggh
2. Töte viele Feinde
3. Fange das Mammut
4. Einige die Stämme
5. Raube die Frauen
6. Mache Feuer

ORTE...

Die Höhle
1. Eingang
2. Thron des Ältesten
3. Der Stall
4. Lager der Frauen
5. Vorräte
6. Feuerstelle

Auf der Jagd
1. Mammutspuren
2. Lager der Rivalen
3. Säbelzahntigerhöhle
4. In der Falle
5. Brodelnder Vulkan
6. Sichere Höhle

Am Fluss
1. Ein Floß
2. Eine weidende Herde
3. Lager der Fremden
4. Eine flache Furt
5. Ein angespültes Kind
6. Flussgeister

Das Nachbartal
1. Die Mammutherde
2. Prächtige Felder
3. Der feindliche Stamm
4. Das Gefangenenlager
5. Erloschener Vulkan
6. Unbewachter Eingang

Auf dem Berg
1. Die Bärenhöhle
2. Das Salzlager
3. Rollende Steine
4. Lager des Weisen
5. Das Gipfelfeuer
6. Das Sauriernest

Seltsame Orte
1. Der Monolith
2. Der Mammutfriedhof
3. Der Atombunker
4. Die Tür im Nichts
5. Das UFO
6. Am Ende der Welt

DINGE...

Die AUA! machen
1. Große Keule
2. Spitzer Stock
3. Feuer
4. Säbelzahntigerzahn
5. Steinfalle
6. Obsidiandolch

Die BÄH! sind
1. Verdorbene Vorräte
2. Giftiges Wasser
3. Naher Sumpf
4. Sex mit Todfeind
5. Verrat an Sippe
6. Fremder Gott

Die PSST! sind
1. Geheimer Gang
2. Gespräch im Dunkeln
3. Unbekannte Quelle
4. Ein feiger Krieger
5. Der Fluch von Oggh
6. Dein Muttermal

Die HMMM! sind
1. Süße Früchte
2. Mammutschinken
3. Lustige Pilze
4. Waben voll Honig
5. Menschenfleisch
6. Dino-Ei

Die BOAH! sind
1. Feuerstein
2. Singender Stein
3. Der Meteor
4. Ein großer Spiegel
5. Handy
6. Raumschiff

Die UAH! sind
1. Das Idol
2. Das Zeichen von Oggh
3. Das Kind der Göttin
4. Der leuchtende Stein
5. Das geheime Feuer
6. Ein Monolith

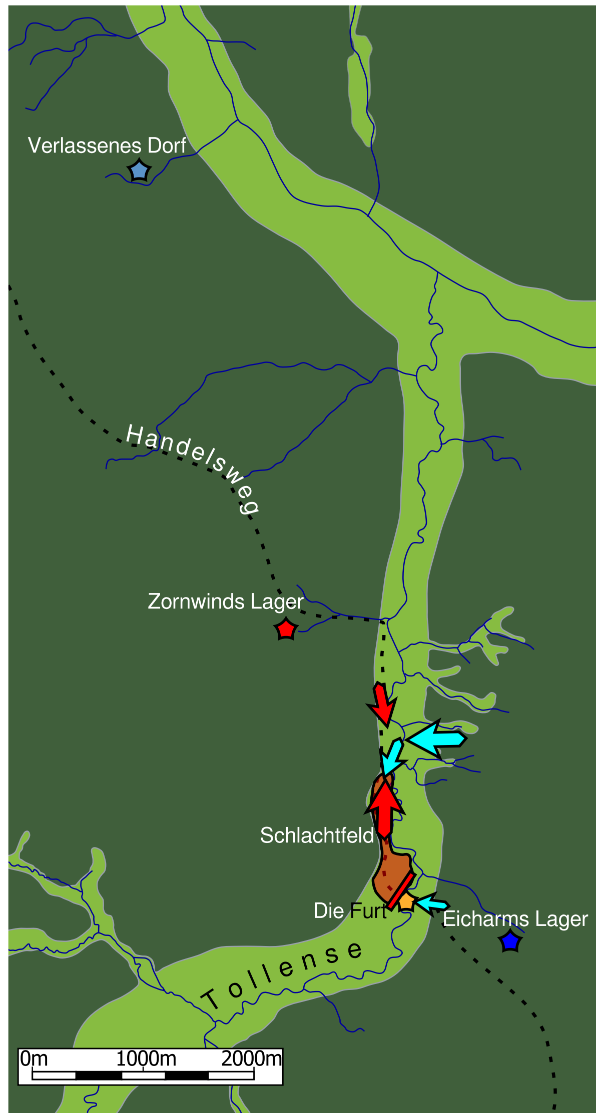
Idee, Illustrationen und Text: Kaid Ramdani

Tod an der Tollense

von A. Rodatos für den WOPC 2016 - "Vor Urzeiten"

1300 v.Chr.: Im Taal der Tollense, heutiges Mecklenburg-Vorpommern, tobt eine der größten Schlachten die die Welt bis dahin gesehen hat. Erste archäologische Ausgrabungen haben die überreste von über 150 Individuen geborgen. Archäologen gehen von einer Schlacht mit mehreren tausend Teilnehmern aus. In dieser Zeit lebt in ganz Norddeutschland nicht mehr als 4 Personen je Quadratkilometer. Dies war ein Ereigniss von historischem Ausmaß.

Das Tollense Taal



Die Lage an der Tollense

Das Tal der Tollense schneidet sich durch leicht hügliges Gelände. Links und rechts des Flusses breiten sich sumpfige Überschwemmungsgebiete aus ehe die dichten Urwälder Norddeutschlands beginnen. Der von Süden kommende Handelsweg überquert den Fluss an der Nordfurt welche mit einer Brücke und hölzernen Planken ausgebaut ist. Der Handelsweg folgt dem Flussverlauf etwa eine halbe Wegstunde ehe er wieder die sumpfige Uferregion verlässt.

Seit einigen Jahren sind die Stämme des Nordens unruhig geworden. Sie, die Vorfahren der Germanen, sind gefürchtete Krieger und überfallen die Handelskarawanen im Gebiet der Tollense. Der berüchtigste und gefürchtetste ihrer Häuptlinge ist Zornwind :iemand traut sich so weit südlich zu rauben wie er.

Die südlichen Stämme haben sich vorgenommen diesen aufmüpfischen Wilden eine Lektion zu erteilen. Sie haben Krieger aus allen Landen zusammen gezogen und unter Eicharms Befehl brechen sie nach Norden auf um ihre Handelswege wieder sicher zu machen. Ihr Handelsnetz transportiert Bernstein von der Ostsee bis an das Mittelmeer. Zinn aus den Britischen Inseln bis nach Böhmen und Bronzewaren aus dem Erzgebirge bis nach Jütland. Diese Wilden aus dem Norden, welche ihre Toten in der kalten und nassen Erde verscharren anstatt sie den reinigenden Flammen zu übergeben werden den Zorn ihrer bronzenen Klingen und Pfeile zu spüren bekommen.

Häuptling Zornwind hat jedoch viele Krieger der nordischen Stämme um sich geschart um den Angreifern einen Hinterhalt zu legen. Er kann es noch immer nicht fassen, das die größte Beute seines Lebens ihm direkt in die Arme Läuft.

An der **Nordfurt**, dem Übergang des Handelswegs über die Tollense schnappt die Falle Zornwinds zu. Völlig überrumpelt bricht unter den Kriegern Eichearms Panik aus und nur mit Mühe kann er seine Männer zurück über die Furt in Sicherheit führen, ehe die Brücke den Flammen zum Opfer fällt. Ihren Tross mit Vorräten und Handelswaren liessen sie dabei neben vielen gefallenen Kameraden auf dem Schlachtfeld zurück. Sie lagern am kleinen **Weiler** in der nähe der Furt. Mit Hilfe seiner geführchteten Bogenschützen verhindert Eicharm, dass der Feind das Schlachtfeld plündert oder über den Fluss setzt, aber keine der Armeen kann lange in diesem Patt verharren. Das Umland kann sie nicht ernähren.

Das Eintreffen der Spieler

Die Spieler sind angehöriger eines der südlichen Stämme aus der Gegend nördlich des Brockens. Vor einigen Wochen stahl ein Dieb die wichtigen Himmelscheiben aus dem Stammesheiligtum. Seit dem Verfolgen die Spieler den Dieb und konnten in Erfahrung bringen das jener sich Eichamrs Kriegern anschloss. Einen Tag nach der ersten Schlacht erreichen sie **Eicharms Lager**. Viele Krieger stehen noch immer unter Schock und der Wind treibt den Geruch von Tod über den Fluss.

Die Spieler können in Erfahrung bringen das der gesucht Dieb einer der ersten war die im Hinterhalt vielen und sein Körper samt Hab und Gut noch immer auf dem Schlachtfeld liegt.

Die Spieler wissen, dass die Nordlinge auf dem linken Flussufer sie wohl ebenfalls als Feind betrachten würden aber sie müssen die Scheiben irgendwie zurück bekommen. Eicharm hat keinerlei Verständniss für ihre Nöte. Diese Schlacht nimmt sein gesamtes Wesen ein und wer nicht mit ihm ist, ist gegen ihn.

Wichtige NSC

Eicharm - Stammesfürst aus dem Süden.
Er will seine gefallenen Krieger bergen und sie bestatten. Auch die Waffen und Handelswaren will er nicht dem Feind überlassen. Sein größter Vorteil sind die Bronzepfeilspitzen und überlegenen Bögen.
Fähiger Taktiker, Erschüttert, Charismatisch

Zornwind - Häuptling aus dem Norden.
Er will die Südlinge zerschlagen und endlich seine Beute vom Schlachtfeld bergen. Dafür wartet er auf Regen oder Nebel.
Verwegener Krieger, Geländekentniss

Ereignisse

Tag	
-1	Hinterhalt an der **Furt**. Eicharms Arme zieht sich unter schweren Verlusten über die **Furt** zurück. Der Dieb fällt auf dem Schlachtfeld.
0	Eintreffen der Spieler
+1	Ein Plünderer Zornwinds findet eine der Himmelscheiben und bringt sie ins **Lager**.
+2	Am Abed ziehen Regenwolken auf. Der Plünderer bringt die Himmelsscheibe in das **verlassene Dorf** und vergräbt sie.
+3	In der Morgendämmerung und bei starkem Regen besetzt Zornwind das Schlachtfeld. Eicharm teilt seine Truppen auf und führt einen Scheinangriff auf die **Furt** während eine zweite Gruppe nördlich des Schlachtfelds über den Fluss setzt. Im morastigen Grund bleiben Eicharms Truppen stecken und geraten zwischen Zornwinds Streitmacht und seine Nachhut. Eicharms Truppen werden bis auf wenige Überlebende niedergemacht.



Aus den Geschichtsbüchern:

„Mit dem Propheten Ovid begann die moderne Zeitrechnung. Ihm wird die erste, als solche erkannte und anerkannte greifbare Begegnung mit einer Gottheit zugeschrieben. (…) Auch wenn in den vielfältigen davor existierenden Religionen vermutlich bereits Annäherungen vorhanden waren, so war es doch das Jahr des Ovidschen Kometen (lat. fax ovidius), das die Veränderung brachte. (…) In seinem Schweif fanden unsere Götter zum ersten Mal den direkten Zugang in die Erdenwelt und beschenkten uns mit den Gaben, die uns Jahrhunderte darauf ermöglichten, diese zu verlassen und unseren Mond und in naher Zukunft schon unsere Nachbarplaneten zu bereisen."

Die fünf Hauptgötter und ihre Gefolge:

Mercurius, Gott der Händler, Diebe und Reisenden

Er hat kein Gefolge. Wird zum Beispiel angebetet für die Beschaffung von Rohstoffen aus anderen Gebieten innerhalb oder außerhalb des „Imperium Magnum".

Venus, Göttin von Liebe und Hass

Ihr Gefolge sind die Engel Aurora, Noctifer, Amor und Malevolentia

Mars, Gott der Elemente

Sein Gefolge sind die Dämonen Mulziber, Aquarius und Ventus

Terra, die Erdenmutter

Ihr Gefolge sind die Gnome Flora, Faunus und Gemma

Luna, Göttin der Schatten

Ihr Gefolge sind die Geister Laris-Fortuna und Manus-Fama

Mars und Mercurius

In den letzten Jahrhunderten sind die Beschwörungen der Götter Mars und Mercurius stark in den Vordergrund gerückt, da sie wirtschaftlich von enormer Bedeutung sind. Die Dämonen Mulziber, Aquarius und Ventus sind zur Beseelung von Maschinen unerlässlich. Zu diesem Zweck werden je nach Funktion einer oder mehrere der Mars-Dämonen mit den entsprechenden Formeln, Riten und Opfergaben angesprochen:

Mulziber (Feuerelementar): Blut, Edelsteine

Aquarius (Wasserelementar): Tränen, Perlen

Ventus (Windelementar): Knochenstaub, Silber

Fluch und Segen zugleich...

Große, komplexe Vorhaben wie die Raumfahrt, aber auch der Betrieb großer Fabriken erfordern die zum Teil permanente Beschwörung der Hauptgötter. Dafür müssen ganze Abteilungen mit Beschwörerdauerdiensten eingerichtet werden. So viel religiöse Macht birgt jedoch immer auch Gefahren.

Die Beschaffung der Opfermittel für solche Vorhaben ist überdies schwierig und teuer.

Die reale göttliche Intervention hat der Menschheit viele Vorteile verschafft. Doch es hat sie auch stark abhängig gemacht. Der Fortschritt auf Basis der Beseelung ist zwar enorm, gleichzeitig sind viele bahnbrechende Erfindungen, wie es sie in unserer Parallelwelt gab, nie gemacht worden. Man ist dekadent, liebt die Kunst und das Vergnügen. Doch in der Medizin und eigentlich jeder Form der Forschung ohne Zusammenhang mit göttlichem Odem seiner Hauptgötter liegt man weit zurück.

Die irdische Welt

Die Welt unterteilt sich in das „Imperium Magnum", auch Konsortium genannt, das sich über das heutige Europa erstreckt, und die „Territorii ignorantum".

Imperium Magnum

Das „Imperium Magnum" bildete sich im 12. ovidschen Jahrhundert als Vereinigung von Wirtschaftsstädten.

Die kommunale Regierung bildet der gewählte Rat der jeweiligen Stadt, der wiederum entsprechend des Wohlstands seiner Stadt seine bestimmte Anzahl von Sitzen im großen Rat des Konsortiums hat.

Die Städte des Imperium Magnum sind nicht sehr zahlreich, dafür sind es urbane Megazentren.

Kleinere Städte gibt es nicht, lediglich Landsitze mit angeschlossenen kleineren Land- und Bergarbeitersiedlungen und Zwangsarbeiterlagern (es gibt keine Gefängnisse).

Territorii ignorantum

Jenseits des aufgeklärten Städtebundes liegen die „unwissenden Gebiete". Es sind mehrere zum Teil sogar noch unerforschte Kontinente.

Der direkte Nachbar im Osten ist das byzantinische Reich. Byzanz huldigt anderen Hauptgöttern als das Konsortium doch es bestehen gemeinsame Wurzeln und Handelsbeziehungen. Byzanz gilt als zivilisiert, doch nach jahrhundertelanger Parallelexistenz ist man entfremdet und begegnet sich mit Misstrauen.

Im Süden herrschen die ungläubigen Völker: Ein großer, nahezu leerer Kontinent unwirtschaftlich lebender Primitiver, die ihren „Naturgöttern" opfern. Nichts gegen Naturgötter, das Konsortium schätzt diese, doch sie sind ökonomisch irrelevant. Sehr interessant dagegen sind die Ressourcen dieser Gebiete. Leider hält Byzanz mit seinen südlichen Grenzstädten und einem Netz von Kolonien das Handelsmonopol mit den Ungläubigen im Süden.

Die Wirtschaft

Das Wirtschaftssystem des Konsortiums wird getragen von Industrie und Handel. Die Megazentren handeln rege untereinander ebenso rege wie mit den Territorii ignorantum.

Bedeutende Städte und ihre Hauptindustriezweige:

Londinium: Fahrzeugindustrie, Luft- und Raumfahrt, Lederwaren

Eburacum: Textilindustrie, Spirituosen

Hambroich: Schiffsbau marin und submarin, Fischereigewerbe, Waffen

Colonia: Kohle, Schmuck und Luxusgüter, Lederwaren

Lutetia: Bekleidung, Papierwaren, Kosmetik

Roma: Lebensmittel, Baustoffe, Möbel

Die Gesellschaft

Bürger höchsten Ranges: Höchste Funktionäre, Minister, oberste Stadträte, hohe Geistliche, ausgezeichnete Würdenträger

Bürger 2. Ranges: Höhere Amtsträger, wohlhabende Akademiker, Fabrikanten, Stadträte, Großgrundbesitzer, einflussreiche Geistliche, reiche Kaufleute

Bürger 3. Ranges: Amtsleute, Akademiker, Handwerksmeister, einfache Kaufleute, Geistliche, erfolgreiche Sportler, angesehene Künstler

Neubürger: Orientierungsstufe. Die Bürgerrechte sind in Teilen gewährt. Der Neubürger hat die Möglichkeit, Besitz zu erwerben und sich in seiner Branche zu etablieren, um damit die Voraussetzung für einen dauerhaften Bürgerstatus zu erlangen. Er darf sich bereits für niedere Ämter wählen lassen und im Erfolgsfall kommissarisch ein Amt ausüben, er selbst hat jedoch noch **kein** Wahlrecht.

Darunter liegen Bürgeranwärter Level 4 (höchste Stufe) bis 1 (niedrigste Stufe der Anwärterschaft).

Die größte gesellschaftliche Gruppe bilden mit 60% die unfreien Arbeiter.

Aufstiegsmöglichkeiten

Der Auf- oder Abstieg innerhalb der Bürgeranwärterschaft und des Bürgertums wird vom „Amt für Bürgerstatus" kontrolliert.

Die Bürgerrechtsprüfungen finden sowohl regelmäßig als auch unangekündigt und auf Verdacht statt.

Anwärter können jährlich einen Antrag zur Neuprüfung stellen.

Das Bürgerrecht des Neubürgers wird bis zur Umstufung automatisch jährlich geprüft, in höheren Stufen nur noch alle fünf Jahre. Die Kosten der Prüfung und gegebenenfalls Hochstufung trägt der Geprüfte.

Kriterien der Einstufung sind:

Leumund (Empfehlungen, Bürgschaften, Zeugnisse, erfassungstechnisch)

Guthaben (Bar, unbar, gegenständlich, Immobilien)

Amt (staatlich, religiös)

Haushalts- /Betriebsgröße (Zahl der Angestellten, Umsatzzahlen)

Nachrangig:

Ehevertragspartner, Patente, Statussymbole, Anwärtergeneration

Standesunterschieden bei Ehevertragsschließungen

Bei Vertragspartnern unterschiedlicher Stände gilt, sofern keine andere Regelung getroffen wird, die morganatische Ehe (lat. matrimonium morganaticum). Dies bedeutet, dass zum Beispiel bei einer Ehe eines Bürgers mit einem Bürgeranwärter Level 4 beide ihren Stand behalten. Die Nachkommen jedoch treten das Erbe des niedrigeren Standes an.

Matrimonium ad morganaticam oder Ehe auf bloße Morgengabe bedeutet aber auch, dass die Möglichkeit besteht, den rangniedrigeren Ehepartner – und somit auch die Nachkommen - mit Vertragsabschluss auf den gleichen Rang zu heben. Dafür bedarf es einer genauen Prüfung der Verhältnisse, sowie des Tragens hoher finanzieller Auflagen.

Mehrere Standesstufen zwischen Bürgern und Unfreien lassen sich praktisch nicht überwinden, da dafür ein freiwilliger Rangverzicht des höheren Standes erforderlich wäre. Standesunterschiede innerhalb der Unfreiheit oder des Bürgertums sind von wenig Relevanz.

Standardeheverträge müssen nach 2, 5, 10 Jahren und dann so weiter um je 5 Jahre verlängert werden, sonst laufen sie automatisch aus.

Generationsanwärterschaft

Wer über keine Mittel und/oder Beziehungen verfügt, kann für seine Familie den langen Weg der Generationsanwärterschaft beschreiten. Damit ist den Nachkommen des Bürgeranwärters, bei mindestens 15 Jahren guter Führung, der nächste Level der Anwärterschaft gesichert. So ist ein Aufstieg bis zum vierten Level ohne Geldmittel oder weitere Empfehlungen möglich.

Für Bürgerstatusbetrug werden empfindliche Strafen wie Arbeitslager oder Deportation verhängt.

Ein Bürgerstatusdelikt zieht bei einer Verurteilung einen Statusentzug (Unfreiheit) und eine Prüfungsantragssperre, mitunter über mehrere Generationen, nach sich.

Das Imperium Magnum ist nicht sittenstreng, sondern eine Gesellschaft auf der Suche nach Erlebnis und Nervenkitzel. Drogen gehen wie Süßigkeiten über den Tisch der Apotheke, einige mit medizinischem Hintergrund, andere zum reinen "Wohlbefinden".

Die Gesellschaft ist nicht prüde. Sie schätzt zwar die klassische Ehe zwischen zwei gleichberechtigten Partnern, doch legt keinen Wert auf voreheliche Jungfräulichkeit. Gleichgeschlechtliche Erfahrungen sind außerdem allgemein üblich und normal.

Reiche Bürger zeigen ihren Reichtum gern. Sie besitzen Statussymbole wie aufwendige Kleidung und Schmuck, ausgefallene Fahrzeuge, große Häuser, viel Personal und so weiter. Es gibt den Spruch: „Wer sein Amt am Tag gut ausfüllt, sollte die Nacht mit Feiern füllen!"

Dekadente, mehrtägige Jagden, Soireen, Musikabende und Bälle wechseln sich ab mit Besuchen von Badehäusern, der Oper, Varietés und Theatern. Das einfache Volk betrinkt sich mit schwarzgebranntem Fusel, vergnügt sich in den zahlreichen Lokalen und giert nach Sensationen und Skandalen - wie die Obrigkeit übrigens auch.



von André Pönitz

DER WURM

Eine Begegnung Für Seelenfänger

Was ist Seelenfänger?

Seelenfänger ist ein düsteres Fantasy-Rollenspiel mit den Regeln von *Fate Core*. Es führt die Spieler in einen verfluchten Landstrich, der von einem Nebel des Wahnsinns, allgegenwärtigen Geistern, Bestien und noch schlimmeren Gefahren belagert wird. Nur die namensgebenden Seelenfänger sind imstande, die Seelen der Toten zu bändigen und so in den Kampf gegen den Täuscher zu ziehen – den Seelenfänger, der den Fluch über das Land gebracht hat. Der Basis-Settingband *Täuscherland* erscheint 2017 bei Redaktion Phantastik.

Was ist der Wurm?

Das Imperium der *T'Sarn* experimentierte an fremdartigen Bestien, abseits aller moralischen Tabus. Der gigantische Wurm war ein solches Experiment: Ein *Großer Machtspan* in seinem Inneren sollte ihn in einen magischen Tunnel verwandeln, der die T'Sarn-Hexenmeister an weit entführte Orte führen würde. Das Imperium jedoch ging unter, Jahrhunderte vor der Ankunft des Täuschers. Wie viele andere Bestien überlebte der Wurm, oder zumindest eine seiner Hälften.

Wie funktioniert der Wurm?

Der Wurm leidet unter einer Fehlfunktion: Zwar führt seine sichtbare *Öffnung* – ein menschengroßes Knorpelportal mit rosaroter Halbkugelmembran – wie gewünscht durch die *Spiraltunnel* in sein *Herz*, von da aus aber nur wieder zurück zur Öffnung, selbst durch die scheinbar gegenüberliegenden Tunnel. Außerdem verursacht der Schleim, der sein Inneres bedeckt, bei Kontakt **Starke Halluzinationen**. Finden die Abenteurer den Wurm in einer T'Sarn-Ruine, könnte es möglich sein, alte Informationsfetzen über seine Funktionsweise zu finden.

Wie passt er ins Spiel?

Der Wurm könnte wortwörtlich überall zu finden sein, am ehesten aber als scheinbares Portal in den Tiefen einer T'Sarn-Ruine. Vielleicht haben die Abenteurer den Auftrag erhalten, einen Machtsplitter zu bergen, vielleicht suchen sie T'Sarn-Geheimnisse oder haben von einer Möglichkeit gehört, hinter die Verteidigungslinien des Täuschers zu gelangen.

Was geschieht in den Spiraltunneln?

Die Abenteurer scheinen im Kreis durch **Das Innere eines Wurms** zu gehen, bis sie einige Minuten später das *Herz* erreichen – oder die Öffnung, wenn sie aus dem Herz kommen. Jedes Mal kommt es zu einem Ereignis:

[+]: Der Geist einer fanatischen Leibwächterin manifestiert sich und attackiert. [ ]: Der Wurm windet sich vor Schmerzen. Wer sich nicht gegen +2 verteidigt, erleidet eine körperliche Konsequenz. Alternativ bricht eine Welle aus halluzinogenem Schleim durch die Tunnel, für eine geistige Konsequenz. [–]: Eine Verzerrung von Raum und Zeit sorgt dafür, dass außerhalb des Wurms nicht einige Minuten, sondern Stunden ([+]), Wochen ([ ]) oder Jahre ([–]) vergehen.

Wer ist die Leibwächterin?

Katrinkar ist eine **Sklavin Hel'Mins** und beim Versuch umgekommen, ihre Herrin zu schützen. Als **Leibwächterin auf ewig** ist sie an Hel'Mins Existenz gebunden und betrachtet alles als Feind, was in **Diesen verdammten Wurm** eindringt. Selbst ein Seelenfänger wird es schwer haben, sie vom Gegenteil zu überzeugen. *Werden die vollen Seelenfänger-Regeln genutzt, beherrscht sie den Stunt* ***Manifestation****.*

Was geschieht im Herzen?

Eine Knorpelschicht zieht sich durch diesen Teil des Wurms, gebündelt in einem Kokon für einen funkelnden roten Machtspan. Spiralförmige Verzierungen an den Rändern bestimmen, wo sich die *zweite Öffnung* des Wurms befindet – sofern er nicht gerade unter einer Fehlfunktion leidet. Beinahe aufgelöst im Schleim finden sich wenige Überreste zweier Frauen, ebenso wie einige Aufzeichnungen und uralte T'Sarn-Besitztümer. Bemerkenswert ist ein handgroßes Gerät mit zahlreichen Glaslinsen und okkulten Symbolen. Auch Hel'Mins Geist befindet sich hier.

Wer ist Hel'Min?

Hel'Min, eine T'Sarn-Gelehrte, flüchtete in den Wurm, um dem Untergang des Imperiums zu entgehen. Schon bald verlor sie sich an seine **paranoiden Halluzinationen** und verendete schließlich, eingeschüchtert von dem, was sie draußen erwarten möge. Selbst ihr Geist, ein **Echo der Angst**, ist an den Wurm gebunden und wird von Panik ergriffen, sobald die Außenwelt erwähnt wird. Nur, wenn sie sich absolut sicher fühlt, lässt sich ein Funken ihres **Arroganten Genies** erkennen. *Werden die vollen Seelenfänger-Regeln genutzt, beherrscht sie den Stunt* ***Besessenheit (Mensch)*** *und die Fertigkeit* ***Rufmagie****.*

Wie endet die Begegnung?

Wohin genau die zweite Öffnung führen würde, hängt von der laufenden Kampagne ab. Kluge Abenteurer könnten die Fehlfunktion des Wurms beheben und vielleicht sogar seine Öffnungen an einen neuen Zielort versetzen. Die Schwierigkeit derartiger Versuche ist hoch (mindestens +6) und noch höher ohne das Wissen der T'Sarn. Ein Erfolg mit einem Haken kann zu einem ungünstigen Moment oder gänzlich unbekannten Zielorten führen. Wird der Machtspan entfernt, speit der Wurm alles in seinem Inneren aus, verursacht jeweils eine Konsequenz und wendet sich als mächtiger Haupt-NSC in einer schmerzerfüllten Raserei gegen seine Umgebung.

POWERED BY FATE

Kategorie: Vor Urzeiten

Die Mythen der Tempel in der Stadt der Träume

ein WOPC Beitrag von Rorschachhamster aka Christian Sturke

Es gibt nur einen sanktionierten Tempel in der Stadt der Träume, aber trotzdem an jeder Strassenecke mindestens einen Schrein, Tempel oder Gebetsraum. Diese sind offiziell nur Nebengebäude des großen Allpantheons, und die unzähligen Religionsgemeinschaften und Kulte haben alle einen einzelnen Ziegelstein des gewaltigen Baus erworben, um diese Umwidmung zu erlauben. Da es ein Verbrechen ist, sich als Priester auszugeben, ohne einer zu sein, fragen die Agenten des Geheimdienstes oft einen Verdächtigen nach dem Schöpfungsmythos seiner Religion und gleichen diesen ab. Meist ist schon die Struktur und Promptheit der Antwort Zeichen genug für die Authenzität...

W%	Vorzustand	Handelnder	Aktion	Erschaffung
1	Ahnenbaum	1W6+1 Stiere	baut	Ackerland
2	All	1W6+1 Vögel	befreit	Alles
3	Apokalypse	Abendstern	befruchtet	Amöben
4	Astralebene	Adler	beschwört	Bäume
5	Äther	Affen	besucht	Blumen
6	Blei	Aliens	biegt	Bohnen
7	Blitz	Alte Frau	bittet	Chamaeleon
8	Chaos	Alter Mann	drückt	das Böse
9	Dampf	Außenseiter	durchbricht	das erste Haus
10	das Falsche	Betrüger	entwickelt sich	das erste Volk
11	Donner	Blase	erbaut	das Gute
12	Dunkles Land	Dämonen	erbricht	die Elemente
13	Ei	Dämonensultan	erinnert	Dinosaurier
14	Eis	das Andere	erkennt	Drachen
15	Eisen	das Auge	erklärt	Dualität
16	Eiswüste	das Eine	erklettert	Dunkelheit
17	Elementares Chaos	das Feuer	erneuert	Dürre
18	Erde	das Wasser	erschafft	Echsenmenschen
19	Erste Materie	Delphin	erschwindelt	ein Paar
20	Erste Welt	Demiurg	fängt	Elfen
21	Ewige Götter	der erste Mann	faulenzt	Erkenntnis
22	Ewigkeit	der erte Tag	feiert	erste Burg
23	Fallende Steine	der Lernende	formt	erste Stadt
24	Feuer	Der Tod	fragt	ewige Kreislauf
25	Gähnender Schlund	die Erde	freut	Familien
26	Gebärmutter	die erste Frau	frißt	Freiheit
27	Gegensatz	die erste Nacht	fühlt	Freude
28	Gold	die Luft	gebärt	Furcht
29	Goldenes Zeitalter	die Schöpfung	gehört	Geist
30	Götter	*Dinge*	geht	Gestein
31	Grab	Einhörner	glaubt	Gewebe
32	Hain	Eisriese	halluziniert	Gnome
33	Harmonie	Elementarwesen	heiligt	Goblins
34	Himmel	Energie	heiratet	Golems
35	Hohe Welt	Engel	holt	Halblinge
36	Hohle Welt	Ente	hört	Hühner
37	Höhlen	Erstbeweger	kämmt	Insekten
38	Hölle	Erzfeind	kämpft	Inseln
39	Klang	Feen	kehrt um	Jagd
40	Knochen	Feuerriesin	kommt	Jagdwild
41	Kristalle	Funke	kotet	Jahreszeiten
42	Krokodil	Gedanke	küsst	Königreich
43	Leere	Geistwesen	lächelt	Kraft
44	Fleisch	Gleichgewicht	lädt ein	Krankheit
45	Lehm	Götterpaar	läßt wachsen	Krieg
46	Loch	Göttliche Struktur	legt	Kultur
47	Lotusblume	Hai	lernt	Leben
48	Luft	Halbgott	liebt	Licht
49	Magie	Halbgötter	mordet	Liebe
50	Magma	Halbgöttin	nimmt	Lüge
51	Meer	Handwerker	öffnet	Maat
52	Moor	Held	packt	Macht
53	Nichts	Hexe	pflanzt	Magie
54	Ödnis	Hexer	rettet	Mais
55	Ordnung	Junge	scheint	Mana
56	Paradies	Keim	schlägt	Menschen
57	Perfektion	Kinder der Sonne	schmiedet	Mißgestalten
58	Perle	Kranich	schneidet	Monsun
59	Quelle	Lichtwesen	schreibt	Musik
60	Rauch	Lilith	schreit	Mut
61	Regenbogen	Löwe	singt	Mutterfluß
62	Riesenschlange	Mädchen	sitzt	Opfergabe
63	Saat	Mondsichel	spielt	Orks
64	Salz	Morgenstern	spinnt	Pest
65	Samen	Nephilim	spricht	Pferde
66	Schachtel	Nordstern	springt	Ratten
67	Scheibe	Rede	steigt heraus	Regenzeit
68	Silber	Sänger	stirbt	reinigende Flut
69	Sonne	Schildkröte	streckt	Riesen
70	Staub	Schläfer	stürzt	Rinder
71	Steppe	Schöpfergott	tanzt	Schafe
72	Sterne	Schwärze	teilt	Schakal
73	Strahlung	Selbstgeborene	träumt	Schlamm
74	Sumpf	Sonnenaufgang	trennt	Schlangen
75	Tote Welt	Sonnenuntergang	trinkt	Schweine
76	Trauer	Sphinx	tritt	Seelen
77	Traumland	Spinnenfrau	trocknet	Sklaven
78	Traumzeit	Sternenkind	uriniert	Sphären
79	Ufer	Sternschnuppe	verflucht	Sprache
80	Unterwelt	Teufel	verleiht	Sterbliche
81	Urfluß	Todesengel	verschlingt	Tiere
82	Ursuppe	Trolle	versklavt	Unbeseelte
83	Urwesen	Tyrann	versteht	Ungeziefer
84	Vakuum	Übergott	vertreibt	Unheil
85	Verwirrung	Unsterbliche	verwandelt sich	W6+1 Geschwister
86	Vorige Welt	Urahne	wacht auf	W6+1 Söhne
87	Vulkan	Urahnin	wandert	W6+1 Töchter
88	W6+1 heilige Berge	Urdrache	wäscht	W6+1 Welten
89	Wald	Urmensch	webt	Wahnsinn
90	Wasser	Urmonster	wehrt sich	Wahrheit
91	Wasserfall	Urmutter	weint	Weizen
92	Weite	Urvater	wird	Wölfe
93	Welt ohne Tiere	W6+1 Giganten	wird getötet	Wolken
94	Weltenbaum	W6+1Weise	wirft	Wort
95	Weltennetz	Weisheit	wünscht	Würmer
96	Weltenschildkröte	Weltenschwert	zerbricht	Zauber
97	Wirbel	Weltseele	zerreißt	Zeit
98	Wüste	Zwillingshekden	zerstört	zweite Welt
99	Zorn	Zwitterwesen	zeugt	Zwerge
100	2*Würfeln	2*Würfeln	2*Würfeln	2*Würfeln

Diese Tabelle erzeugt einen Schöpfungsmythos, in der Form von „Am Anfang war [Vorzustand]. [Handelnder][Aktion] und erschuf so [Erschaffung].“ Oft , aber nicht immer, bezieht sich die Aktion auf den Vorzustand. Kurzes Beispiel: Erwürfelt wurden: 22, 16, 70 und 35. Ergebnis: „Am Anfang war die Ewigkeit. Das Eine stürzte aus ihr heraus und erschuf die Halblinge.“ Auch gut für allgemeine Mythen von SC-Priestern.

Viel Spaß beim Interpretieren der Ergebnisse! ;)

Karim - Freier Ratgebergeist (KS 6)

Orakel, Traumführer, sogar Ahnengeister – Ratgebergeister verkörpern Wissen und Vorahnung. Sie sind vertrauenswürdige, wenn auch verwirrende, Berater.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	ED
6	5	7	4	9	7	6	7	6	6	5

Initiative

Physisch: (KS/2) + 2 + 2W6

Astral: (KS/2) + 3W6

Fertigkeiten (Stufe = KS)

Antimagie, Arcana, Askennen, Astralkampf, Spruchzauberei, Wahrnehmung, Waffenloser Kampf

Kräfte

Astrale Gestalt, Astrales Tor, Bewusstsein, Einfluss, Geisterpakt, Grauen, Magischer Schutz, Materialisation, Realistische Gestalt, Schatten, Schutz, Suche, Verbannungsresistenz, Verborgenes Leben, Verwirrung, Weissagung

Einsatz von Karim in Kampagnen

Dieser NSC passt hervorragend zu der WOPC2016 Einsendung „Desert Wars“. Einerseits als Hilfsmittel falls die Charakter sich verrennen. Andererseits kann er jedoch auch ein Hindernis darstellen, wenn die Charaktere zu schnell vorankommen.

Der Geist kann jedoch auch auf unterschiedliche Arten in bestehende Kampagnen eingebaut werden. Er kann beispielsweise vom Verbündeten zum Feind heranwachsen. Oder die Charaktere sind ihm, bei seinem Versuch in Freiheit zu entkommen, behilflich. Ultimativ ist sein Ziel die Unabhängigkeit von seinem Flakon. Wie er zu diesem Ergebnis kommt ist im herzlich egal. Er wird es mit schmeicheln und handeln ebenso versuchen, wie mit intrigieren und aktiven Gegenmaßnahmen, so sie denn in seiner Macht stehen.



Das Leben als Mensch

Abd al-Sharif ibn Rastullah al-Jaffari lebte zu Zeiten von tausendundeiner Nacht. Er hielt sich mit Trickbetrügereien und Diebstahl über Wasser. Zur falschen Zeit entschied er sich, einen Mann zu bestehlen. Es handelte sich um den mächtigen Magier Achmed ben Radi, der Abd al-Sharif mit einem Fluch belegte.

Transformation

Nach dem Tod wurde sein Geist aus dem Körper gerissen, und ihm wurde der Übergang in das Jenseits verwehrt. Es fiel ihm nicht leicht sich an sein neues Leben zu gewöhnen. Jahrzehnte später spürte ben Radi ihn wieder auf. Karim, wie er sich mittlerweile nannte, wurde in den Flakon gesperrt in dem er seither gefangen ist.

Von nun an sah er sich gezwungen jedem zu gehorchen, der die auf dem Flakon eingravierten Formeln zu entziffern vermochte.

Spielleiterinfos

Der freie Geist ist vor etwa 7000 Jahren in der Vierten Welt an den Flakon gebunden worden. Seitdem fristet er sein Leben als Flaschengeist, der immer auf das Wohlwollen seines derzeitigen Meisters angewiesen ist.

Der Flakon dient als Verborgenes Leben (*SG S. 240*) und gleichzeitig stellt es die Geisterformel (*SG S. 237 f.*) des Dschinns dar. Jeder Charakter mit der Fertigkeit *Arkana* kann die Formel lesen und mittels Aussprechen des wahren Namens den Geist zu sich rufen.

Karim wird daraufhin versuchen den Flakon, durch List, Tücke und mit Hilfe von Magie, an sich zu bringen. Sein Ziel ist es schlussendlich damit zu verschwinden und ein sicheres Versteck zu finden.

Mundane Charaktere dürften es ab diesem Zeitpunkt am schwersten haben. Sie können sich nicht adäquat verteidigen, und obwohl sie die Formel entziffern können haben sie keine Möglichkeit, um den Geist zu kontrollieren.

Erwachte Charaktere werden auf ähnliche Weise die Kraft und Erfahrung des Geistes zu spüren bekommen. Beschwörer dürfen mit der Geisterformel den Dschinn nicht nur rufen, sondern auch versuchen, ihn nach den Regeln aus dem *Straßengrimoire* zu binden oder zu verbannen.

Zu Zeiten der fünften Welt als die Magie in einer Ruhephase war, konnte auch Karim nicht gerufen werden. Der Flakon befand sich während dieser Zeit in einem Versteck. Erst als das Erwachen einsetzte wurde auch Karim wieder erweckt.



Abenteuerideen

- Beim Betreten eines heiligen Tempels werden die Charaktere von unerklärlichen Phänomenen traktiert. Der Dschinn kann sie nicht direkt beeinflussen, da er noch in seinem Flakon gefangen ist. Seine Macht reicht aber aus, um mittels Psychokinese und einiger Gedankenspielchen (Wahrnehmungsmagie im weitesten Sinne) die Charaktere zu lenken. Sein Ziel ist es zu erreichen, dass sie den Flakon aus seinem Versteck bergen und ihn befreien.
- Die Charaktere werden angeheuert, um den Flakon des Dschinns zu finden. Da sich das Versteck in einem atomar verseuchten Gebiet befindet, das auch noch für die Desert Wars benutzt wird, traut sich der auftraggebende Magier nicht selber hinein. Die Hintergrundstrahlung und die Kriegshandlungen sind ihm zu gefährlich.
- Ein starker Manasturm sorgt dafür, dass die Verbindung des Dschinns zu seinem vorherigen Meister getrennt wird. Die Charaktere werden angeheuert, um die Zielperson vor eventuellen Besuchen des Dschinns zu schützen.
- Eine Truppe Schatzsucher macht im Auftrag von Aztech den Flakon ausfindig und übergibt ihn einem lokalen Schmuggler. Die Charaktere werden als Schutz für den Schmuggler angeheuert und sollen den Transport überwachen, bis der Flakon bei Aztech angekommen ist. Rivalisierende Gruppierungen (Atlantean Foundation, Draco Foundation, ägyptischer Geheimdienst) haben natürlich andere Pläne.
- Die Charaktere geraten durch Zufall in den Bereich einer sich materialisierenden Alchera (*SG S. 29 f.*). Der Flakon des Dschinns befindet sich auf dem Gelände und er wird durch die magische Fluktuation aus seinem Gefängnis befreit. Die Charaktere werden dadurch versehentlich auf die Metaebenen gerissen und müssen nun einen Weg zurück finden, bevor die Alchera wieder verschwindet.

Illustration: Stella Kühne

Armstrong Kette

Sperrgebiet

Neutrale Nordzone

Berge des Hades

Corinnis Becken

Arbeitslager

mutierte Saurier und
Mutanten

Ruinen von
Bad Goebbelsberg

Expansionszone
dichtere Kolonialisierung

Trump
Erholungszentren und Lazarette
Spielbanken und Leisurecenters
291.019 Einwohner

Sturmtruppen Ausbildungslager
Panzer+ Flugscheibenfabriken
452.991 Einwohner
Wolfenfels

BRAUNHEIM
Reichshauptstadt
Atomare Zitadelle
2.191.991 Einwohner

Landwirtschaft und Saurierzucht
schwere Zerstoerungen
84.154 Einwohner (sinkend)
New Churchill

Petrovisches Delta

Wolfsguertel



schwer verstrahltes Gebiet
Minen

Arbeitslager

LIBERTY
praehistorische Hauptstadt der NATO
Flugzeugtraegerwerft
Raumhafen
1.381.076 Einwohner

Maxwell
Fischerei & Landwirtschaft
Kampfroboterproduktionsanlage
251.003 Einwohner

Excalibur Berge

Ebene von Sparta

Bannerburg
Kybernetik-Zombie
Forschung
819 Einwohner
ca. 820.000 Reichszombies



Port Armsstrong
Grosse Schiffswerft
Flugzeug und Panzerfabrik
101.919 Einwohner

Junkerburg
Ehemalige Hauptwerft
Agrartechnologie
99.810 Einwohner

Verlorene
Kolonien

U-Boot Friedhof

Grosser U-Boothafen
Flugzeug und Panzerfabrik
254.331 Einwohner
Obama Bay

Seeminen

Sturmheim

Pearls Hold
Algenzucht, Fischerei & Seefahrt
Helium-3 Raffinerie
87.910 Einwohner

Flottenwerft
Zeppellin- und Schiffswerft
1.281.918 Einwohner

Seeminen

Spirtuelles Zentrum
Waffenschmiede
944.443 Einwohner
Hanzo

Kloster
Noa-Tsun

Seeminen

Schelf-Tiefseestaedte

STYGAEIS

Tiefseeraffinerien



Hatori
U-Boot-Hafen
Forschungslabors
871.053 Einwohner

Seeminen

Guerillakriege
Strahlungszone

Edo
Kaiserhauptstadt
Saurierzucht
2.112.845 Einwohner

NEOSAKA
Paranormale Universitaet
Klon-Klosterfestungen
3.711.277 Einwohner

Tiefseeraffinerien

Ruinen
unklarer
Herkunft

Archipel
Sperrgebiet

Domaene des
Godara Monsters

Neutrale Insel Meassa

Schiffsfriedhof

Palaevgorod
atomar Zerstoert
unklare Lage

Guertelfestungen

Hochkultur
der freien
Sauroiden

WW II - 1978

- North Atlantic Treaty Alliance
- Warschauer Union
- Japanisches Kaiserreich
- Viertes Reich

4. Palaeochroner Feldzug
117.717.991 Jahre v. Chr.

Jurapol
Raffineriestadt
U-Boot und Raumhafen
895.551 Einwohner



Abtruennige Zone der
Krim-Union

Madessa
Fisch + Algenzucht
Neopolitisches Zentrum, Aufstaende
2.345.206 Einwohner

Stalins Schild

Weltraum
aufzug

Norograd
Atomare Kaderstadt
3.221.009 Einwohner

Auge des Baal

Podobyl
Energiezentrum
Atomaraketenlager
715.851 Einwohner

Leninosk
Neue Kolonie
10.981 Einwohner

Novokarolin
Domiziel des Orthodoxen Ordens
Geheimagentenausbildung
2.215.499 Einwohner

GARGARINGRAD
Regierungssitz des Paktes
groesste Stadt dieser Zeit
3.915.442 Einwohner

NAME



Jung Doch Alt, Stärker, Mag Regen, Aus Dem Grab, Sammelt Blumen, Tanzt Zuerst, Von Donner Geboren, Teil Monster, Kleiner Fuchs, Wiedergefunden, Lauter, Besitzt Feuer, Erinnert Alles, Geist unter uns, Schwimmt wie Fisch.

AUSSEHEN

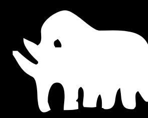


Wähle je eines:
Wilder Blick, stumpfer Blick oder aufmerksamer Blick
Verfilztes Haar, rasierter Kopf oder bodenlange Mähne.
Breite Finger, mächtige Schultern oder große Nase.
Bärenfell, Säbelzahntigerfell oder Mammutpelz

SCHADEN



TP



Deine max. TP sind 10+Konstitution

ANFANGSSPIELZUEGE



Teil der Nahrungskette: Anders als eure Nachfahren, die heutigen Menschen, Halblingen oder Orks, ist euer Volk noch immer der gnadenlosen Natur ausgesetzt. Wenn du einer natürlichen *Gefahr trotzt*, erhältst du +1 auf deinen Wurf.

Steinzeitkrieger: Wenn du keine Rüstung aus Metall und kein Schild aus Metall trägst, erhältst du +1 Rüstung**.**
Urinstinkt: Wenn euer Lager ein Feuer hat, behandle Misserfolge beim *Wache halten* wie eine 7–9. Innerhalb von Höhlen gilt dies sogar als 10+.
Jäger und Sammler: Wenn du den Ort zum *Lager aufschlagen* bestimmst, würfle +KO. Bei 10+ wähle drei zusätzliche Optionen von der folgenden Liste. Bei einer 7–9 wähle entweder eine Option, oder markiere eine Beeinträchtigung und wähle drei Optionen. *: Die Gruppe muss keine Rationen ausgeben; *: Es muss nur ein Charakter *Wache halten*; *: Das Feuer wird die ganze Nacht hindurch nicht ausgehen.

GESINNUNG



Wähle eine Gesinnung:
Neutral: Ehre die Gebeine eines stolzen Lebewesens.
Chaotisch: Lehne die Annehmlichkeiten einer Siedlung ab.

BINDUNGEN



In _____ sehe ich verborgenes Erbe meines eigenen Volkes.
_____ hält mich für einen rohen Wilden ohne Verstand.
Der Geist einer stolzen Bestie beseelt _____.
_____ und ich könnten uns viel voneinander lernen.

AUSRUESTUNG



Deine Tragkraft beträgt 12 +ST. Du beginnst das Spiel mit Wegrationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht).

Wähle deine Kleidung:
- Warme Kleidung (0 Gewicht)
- Fellrüstung (1 Rüstung, 1 Gewicht)

Wähle deine Bewaffnung:
- 3 Speere (Reichweite, geworfen, nah, je 1 Gewicht) und Messer (Hand, 1 Gewicht)
- Abgenutzter Bogen (nah, 2 Gewicht) und Keule (kurz, 2 Gewicht)

Wähle eins:
- Holzschild (+1 Rüstung, 1 Gewicht)
- Kräuter und Umschläge (2 Anwendungen, 1 Gewicht)
- 3 Gegengift (0 Gewicht)

Außerdem besitzt du einem Faustkeil (0 Gewicht).
Wähle zwei Aufgaben, für die er perfekt geeignet ist:
- Schlachten
- Graben
- Werfen
- Holzarbeiten
- Feuermachen

FORTGESCHRITTENE SPIELZUEGE



Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Zügen:

Unverwüstlich: Du entfernst eine Beeinträchtigungen auch ohne Versorgung bereits nach zwei Tagen der Rast. Mit Hilfe eines Heilers heilst du pro Tag der Rast eine Beeinträchtigung.
Mächtiger Wurfarm: Wenn du mit einer *geworfenen* Waffe triffst, verursachst du +1W6 Schaden.
Hetzjagd: Wenn du einen Gegner verwundest, der mindestens eine Kategorie größer ist als du, wähle einen Gefährten, der ebenfalls gegen diesen Gegner kämpft. Dieser erhält einmalig +1.
Selbstversorger: Wenn du den Spielzug *Jäger und Sammler* auslöst, erhältst du außerdem einen der folgenden Gegenstände: Verbände, Gegengift, Rationen, Bündel Pfeile.
Nomade: Wenn du *eine gefahrvolle Reise unternimmst* und die Aufgabe des Quartiermeisters übernimmst, kannst du +KO statt +WE würfeln.
Meisterer des Feuers: Wenn du bei einer *Verteidigung* eine brennende Fackel in einer Hand schwingst, erhältst du +1 auf den Wurf und bei Erfolg 1 Reserve mehr.
Witterung: Du verfügst über einen übermenschlich scharfen Geruchssinn. Der Spielleiter wird diese erweiterte Wahrnehmung in seinen Beschreibungen berücksichtigen.
Schmerzliches Erbe: Wenn du über eines der von euch abstammenden Völker *Wissen kundtust*, kannst du eine Beeinträchtigung deiner Wahl markieren, um den Wurf wie eine 10+ zu behandeln. Wenn du bereits alle sechs Beeinträchtigungen hast, kannst du diesen Spielzug nicht auslösen.
Höhlenmalerei: Wenn du in einer natürlichen Höhle oder Felsformation bist, frage den Spielleiter ob du Spuren deines Volkes findest. Wenn ja, erzähle von ihrem tragischen Ende und erhalte in der Nähe dieser Spuren dauerhaft +1. Wenn nein, hinterlasse selbst eine Spur und erhalte 1 EP.
Totemgeist: Wenn du ein wildes Tier erlegst, würfle +ST. Bei einer 10+ erhalte Reserve in Höhe der TP des erlegten Wesens. Bei einer 7–9 erhalte Reserve in Höhe der halbierten TP. Wenn du deinen *Letzten Atemzug* tust, ist die Reserve die Anzahl der zusätzlichen Tage, die der Tod auf die Erfüllung deines Teils der Abmachung warten wird. Reserve addiert sich durch das Erlegen mehrerer Wesen nicht auf; nur der höchste Wert zählt.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wirst du ein Teil dieser neuen Zeit.
Wähle einen Spielzug aus der Klassenliste von Barbar, Druide oder Waldläufer. Behandle deine Stufe dabei so, als wäre sie um 1 niedriger.

DER NEANDERTALER von Stefan Droste

EIN DUNGEON WORLD CHARAKTERBUCH VON >VOR URZEITEN<

LIBELLENFLÜGEL, FLIEGENAUGEN – EIN ZAUBER DER MAGIERMOGULN

Ein Beitrag zum Winter OPC 2016 von Tobias Gehring – System: DSA 4 – Kategorie: Vor Urzeiten



Ungläubig blickte Nazmeya über die zinnenbewehrte Brüstung ihres Turmes hinab auf den Hof. Immer weitere Soldaten aus dem Heer Sulman al'Nassoris überwanden die äußere Mauer und metzelten gnadenlos die letzten Reste ihrer einstmals stolzen Chimärengarde nieder. Wenn sie überleben wollte, musste sie fliehen – jetzt gleich, auf dem einzigen Weg, der ihr noch offenstand. Rasch lief Nazmeya die Treppen hinunter ins Labor, ergriff das erstbeste Exemplar ihrer diversen in Alkohol konservierten Insekten und rannte damit ins Kaminzimmer. Ein Glück, das Feuer war noch nicht gänzlich niedergebrannt! Kaum, dass sie sich von ihrer schweren Robe befreit hatte, warf sie das tote Tier in den Kamin, starrte ins Feuer und sprach die Formel. Gleich darauf hörte sie von unten, wie die hölzerne Eingangstür krachend zerbarst, derweil ihre Arme verschwanden und große Heuschreckenflügel aus ihrem Rücken wuchsen. Dann trat sie hinaus auf den Balkon, sprang und flog fort, dem im Abendlicht gülden glitzernden Mhanadi entgegen.

Technik: Der Zauberer wirft den Körper eines toten Insekts der gewünschten Art in ein Feuer, fixiert die Flammen mit seinem Blick und spricht die Worte *Eraf al'waddim bh uqqib al'arawud*, gefolgt vom urtulamidischen Namen des zur Verwandlung bestimmten Körperteils.
Zauberdauer: 4 Aktionen. Je nach den Begleitumständen benötigen das Finden und Töten eines Insekts sowie das Entfachen des Feuers unterschiedliche Mengen zusätzlicher Zeit.
Wirkung: Das ausgewählte Körperteil (Augen, Nase, Ohren, Mund, Arme oder Beine) verwandelt sich in das jeweilige Äquivalent des Insektenkörpers. Arme werden zu Flügeln, Ohren zu Fühlern. Mehrfach vorhandene Körperteile werden grundsätzlich gemeinsam verwandelt. Die Zahl und Funktionsfähigkeit der herbeigezauberten Körperteile sind analog zum Insektenkörper, in ihrer Größe sind sie aber an die Erfordernisse eines Menschen angepasst. Die namensgebenden Libellenflügel sind nach der Verwandlung z. B. je 2 Schritt lang und verleihen dem Anwender die Fähigkeit zu fliegen. Nicht möglich ist im übrigen die Nutzung von Schmetterlingen, da diese in Aventurien als Vögel gelten.
Kosten: 3 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (vorher festlegen)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite, Kosten, Wirkungsdauer (aufrechterhalten)

- Rüstung des Insekts (+3): Mit dieser Variante gilt auch die Haut als verwandelbares Körperteil und wird zur Gänze durch einen Chitinpanzer ersetzt, während der Zauberer ansonsten seine humanoide Gestalt behält. Dies verschafft dem Anwender einen „natürlichen" RS von 2, führt aber auch zu Einschränkungen der Beweglichkeit (BE 2). Zudem erhält er während der Wirkungsdauer den Nachteil Eingeschränkter Tastsinn.
- Libellenflügel und Fliegenaugen (+3, ab ZfW 7): Der Zauberer kann zwei verschiedene Körperteile zugleich in die Gegenstücke der gleichen oder auch verschiedener Insektenarten verwandeln.
- Kopf des Insekts (+3, ab ZfW 7): Gelten normalerweise Augen, Ohren, Mund und Nase als separate Körperteile, verwandelt sich bei dieser Variante der gesamte Kopf.
- Eins mit dem Insekt (+7, ab ZfW 11): Der Zauberer verwandelt sich zur Gänze in ein Insekt von der Größe seines menschlichen Körpers. Er behält seine Eigenschaftswerte sowie LeP und AsP (wenngleich natürlich auch angesichts der verlorenen Sprachfähigkeit nur wenige Zauber in dieser Gestalt möglich sind). Ausrüstung wird nicht mitverwandelt.

Reversalis: Eine bereits bestehende Verwandlung wird vorzeitig beendet.
Antimagie: Kann in einer Zone des VERWANDLUNGEN BEENDEN nur erschwert gesprochen und mit diesem Zauberspruch beendet werden.
Merkmale: Form
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag(0) / Der Zauber war zur Zeit der Magiermoguln (1609 – 1326 v. BF), die über einen umfassenden Kanon zur Zauberei mit Insekten verfügten, unter tulamidischen Magiern verbreitet. Nach dem Endes des Reichs der Magiermoguln verschwand deren Magie aber nach und nach. Als 881 v. BF Tulamiden und Bosparaner erstmals aufeinander trafen, war der Spruch bereits vergessen.

Szenariovorschlag: Eine Tontafel mit urtulamidischen Schriftzeichen, aus denen sich der Zauber rekonstruieren lässt, mag den Helden zufällig während der Erkundung des unterirdischen Fasar oder anderer Ruinen aus der Zeit der Magiermoguln in die Hände fallen. Ebenso ist es möglich, dass gelehrte Magier wie Khadil Okharim in alten Quellen auf Hinweise auf den Zauber stoßen und die Helden auf die Suche schicken. Doch auch der finstere Sultan Dolguruk ist brennend an den Zauberkünsten der Magiermoguln interessiert. Dann gilt es zu verhindern, dass das Wissen um den uralten Zauberspruch in die falschen Hände gerät.

Im Spukhaus



Darksense Manor ~ Ein Spukhaus in der Welt von Eis & Dampf nach den Regeln von Fate

von Hannah Möllmann und Jörg Hagenberg

904 Anno Noctis liegt fast ganz Ængland (E&D 126) unter Eis und Schnee begraben. Seltsames geht an der stürmischen Südküste in Darksense Manor vor. Die wahnsinnige Lady lebt mit wenigen Bediensteten im gespenstisch leeren Haus. Gerüchte vom umgehenden Geist ihres toten Mannes machen die Runde und eine junge Frau verschwindet. Werden sich die Charaktere dem Spuk stellen?

Die Geschehnisse in der Vergangenheit

Vor 3 Jahren: Lord Darksense nimmt im Auftrag der Weißen Westen (E&D 36) den Shellyforscher Frank Victor bei sich auf, um seine Forschung heimlich zu protegieren. Frank verliebt sich in Lady Eleanor, die seine Avancen jedoch stets zurückweist.
Vor 6 Monaten: Lord Darksense stirbt. Eleanor leidet sehr.
Vor 2 Monaten: Frank holt Lord Darksense zurück ins Leben um Eleanor glücklich zu machen. Mittels Rotem Quecksilber erschafft er einen lebensechten Shelly (E&D 24). Der Anblick ihres toten Mannes bricht Eleanors Verstand. Frank stürzt sich unbeobachtet von der Klippe. Der Shelly verschwindet im Chaos und sät die Gerüchte des umgehenden toten Lords.
Vor 5 Wochen: Reginald Turner schleicht sich als neuer Butler im Auftrag der Weißen Westen in das Haus ein. Er nutzt die Gerüchte um das Manor in Kombination mit technischen Tricks, um die meisten Bediensteten zu vertreiben, indem er den Spuk künstlich aufleben lässt. So will er ungestört nach dem geheimen Labor suchen.
Vorgestern: Die Küchenhilfe Mabel beobachtet, wie Reginald, der eine Beziehung mit ihr angefangen hat, um ihr Informationen zu entlocken, das geheime Labor entdeckt. Reginald erwürgt sie und versteckt ihren Leichnam eilig im Kamin.
Gestern: Reginald kontaktiert die Weißen Westen, die ihm Hilfe für den Abtransport des Labors schicken.

Die Personen auf Darksense Manor

Lady Eleanor Darksense
"einst wahnsinnig schön, nun nur noch wahnsinnig"
↯ stumpfes Starren wird von geifernden Tiraden abgewechselt, in denen sie das Geschehene erneut durchlebt und kryptische Sätze wie "Menschen gehen und kommen wieder" von sich gibt

Butler Reginald Turner
"milchgesichtiger Leisetreter"; "krank vor Sorge um seine Mabel" ("Mabel wusste zu viel!"; "technikbegeisterter Agent der Weißen Westen")
Täuschung (+5), Mechanik (+4), Schießen (+3), Kämpfen (+2)

Mrs. Ruth Palmer
"Abergläubische Köchin"; "Nur ein kleiner Gin zur Beruhigung"
↯ Begegnete dem wiedererweckten Lord in der schicksalhaften Nacht, doch niemand glaubt ihr

Maid Frances
"Tyrannische Haushälterin in Gestalt einer steifen Vettel"; "Nur ihre Loyalität hält die verängstige Frau noch hier"
↯ Weiß, dass Mabel die uneheliche Tochter des Lords war, hütet das Geheimnis

Einstieg

Nutzen Sie Mabels Verschwinden und ihren Vater Martin Johnson (*„von allen geschätzter Wirt des Pubs“*), der seine geliebte Tochter sucht. Orientieren sie sich an den Aspekten Ihrer Charaktere. Sehnsucht nach Reichtümern und das Gerücht eines verborgenen Schatzes, die Lust aufs Abenteuer oder die Spukgeschichten vom Manor bieten Ansatzpunkte.

Gerüchte

"Der Lord sagte immer, dass er ein junger Maler ist. Ich aber habe nie ein Gemälde von diesem Frank Viktor gesehen! Es ist doch offensichtlich, dass er der Geliebte der Lady war."
"Es war kein Jagdunfall, sondern Mord! Sein Widersacher Frank Victor schaffte den Lord aus dem Weg."
"Der tote Lord geht um! Der Bauer Granger hat ihn gesehen! Und die Köchin des Manors auch!" - "Die sieht einiges bei ihrem Pegel!"
"Die Lady hat Mabel getötet und ihr Blut getrunken, um ihre Schönheit wiederzuerlangen!"

Handlung und Stimmung des Szenarios

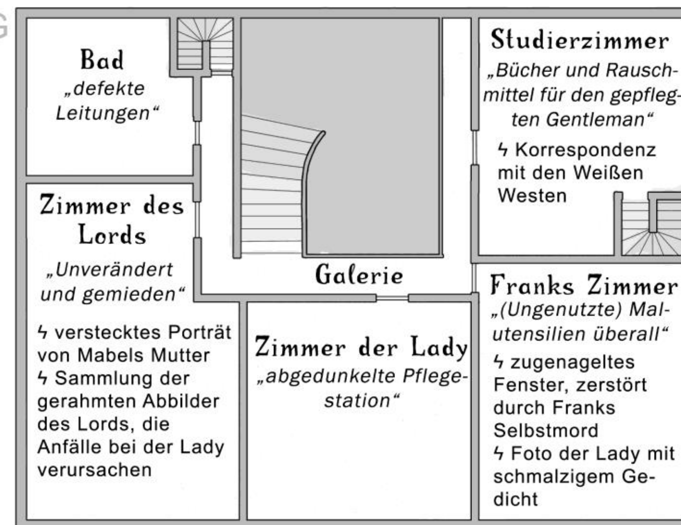
Das Szenario lebt von der Interaktion mit den Bewohnern des Manors und dem von Reginald erschaffenen Spuk. Das Schicksal des wiederauferstandenen Lord Darksense soll an anderer Stelle behandelt werden. Schaffen Sie eine unheimliche Stimmung durch die Gerüchte schon im Ort Orkney und die verängstigten und seltsamen Bewohner des Manors. Insbesondere Maid Frances sollte durch ihre herrische Art und die schlechte Behandlung der Köchin und des Butlers die Abneigung der Gruppe erfahren. Stellen Sie Lady Darksense als realitätsferne Person vor. Verbale und physische Ausbrüche können Herausforderungen für die Charaktere sein, um Hinweise zu entschlüsseln oder die Lady davon abzuhalten sich und anderen weh zu tun.
Reginald spielt derweil den Trauernden. Erst wenn die ersten Spuren gefunden sind, wird er unruhig. Er versucht Maid Frances gegen die Gruppe aufzubringen (Reizen Sie Aspekte der Charaktere oder erschaffen Sie einen Gerücht-Aspekt, der die Charaktere in ein schlechtes Licht rückt), Frances versucht sie daraufhin vom Manor zu entfernen. Als zusätzliche Opposition kann sie einige hilfsbereite Bewohner des Dorfs herbeirufen. Reginald wird sich den Charakteren erst — und dann auch mit Gewalt — entgegenstellen, wenn sie echte Beweise gegen ihn vorbringen oder sie das geheime Labor gefunden haben. Er weiß jedoch, dass es nicht lange dauert, bis die gerufenen Weißen Westen zu seiner Verstärkung kommen.

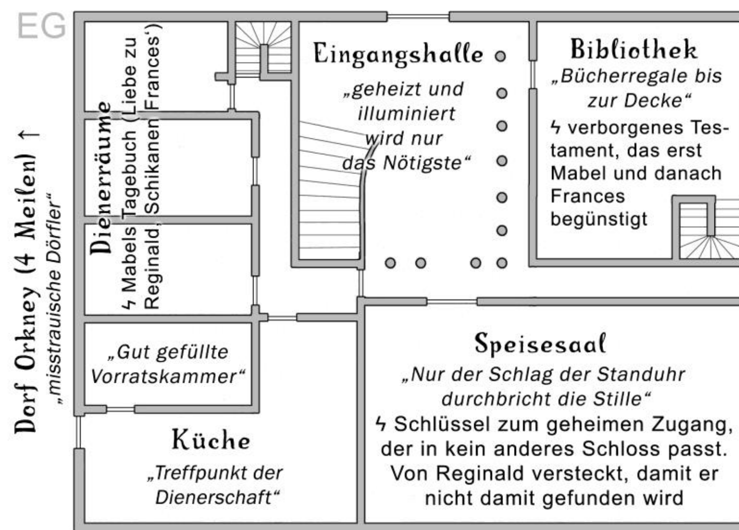
Reginalds Spuk

Der Spuk wirkt wie ein Angriff mit von Ihnen bestimmter Intensität auf die Charaktere. Sie können sich je nach Art des Spuks mit Willen, Wahrnehmung oder Mechanik dagegen verteidigen. Widerstehen oder durchschauen sie den Spuk nicht, erhalten sie geistigen Stress oder Konsequenzen. Nutzen Sie Erfolge und volle Erfolge, um den Charakteren Hinweise und Geheimnisse des Hauses zu offenbaren.
Nutzen Sie folgende Vorschläge oder denken Sie sich eigene Ursachen für den Spuk aus. Nicht jeder Spuk muss den Charakteren begegnen. Reginalds Fokus liegt zunächst auf Maid Frances, die er unbedingt vertreiben will und erst im Laufe der Handlung wird er sein Augenmerk Ihren Charakteren widmen.

Spukelemente

- Kalter Hauch, wehende Laken, erlöschende Kerzen durch undichte Fenster (natürlichen Ursprungs)
- Wind rauscht heulend durch den Kamin (natürlichen Ursprungs)
- Mit starkem Magneten wird Tür blockiert; Fenster zerspringen
- Axt einer Ritterrüstung rauscht krachend nieder
- Feuer im Kamin brennt plötzlich mit roter Flamme
- Versteckter Dudelsack/Spieluhr gibt schaurige Töne von sich
- Projektor, der die Gestalt eines Mannes an die Wand wirft
- Chemisch erzeugter Nebel breitet sich rasch aus





Klippe *„sturmumtost und steil“*

↯ geschmolzener Schnee (warme Abluft des geheimen Labors)

↯ Franks stark verwester Leichnam in schwer zugänglicher Spalte

Geheimes Kellerlabor
„Tiefkühltruhen mit Leichenteilen“
„Hochexplosives Rotes Quecksilber“
↯ Franks Tagebücher, die die Geschehnisse erklären und von seiner Liebe zu Eleanor und seiner Arbeit künden

frei verortbare Hinweise:
↯ Material und Werkzeug für den „Spuk“
↯ Aus Tasche gefallenes oder halb verkohltes Telegramm Reginalds, das die Ankunft der Weißen Westen erahnen lässt.
↯ Mabels Leiche im Kamin *"Der süße Geruch von Verwesung"*
↯ Kampfspuren vom Mord Mabels (Blut, Fingernägel im Holz)
↯ Geheimer Zugang zum Keller

WINTER OPC 2016 – GRIMMENS SPUKHAUS

Autor: Stefan Bushuven
Kategorie: Im Spukhaus
Typ: Rollenspiel-Konzept

ÜBERBLICK

Die Spieler übernehmen in diesem klassischen Pen&Paper Rollenspiel die Rolle von Kindern, die der Traumdämon „Herr Grimmen“ in ihren Träumen besucht und in sein Spukhaus verschleppt hat. Die Spieler haben nun die Aufgabe die Kinder die Flucht aus dem Spukhaus zu ermöglichen. Dummerweise ist fast jeder Raum von fürchterlichen Monstern bewohnt.

REGELN

Alle Proben basieren auf einen W6-Wurf, zu dem eines der beiden Attribute (Stärke, Intelligenz) addiert wird. Ist der Wurf höher oder gleich dem Mindestwurf (MW) ist die Probe bestanden.
Jedes Kind hat zudem 8 Lebenspunkte (LP). Sinken diese auf Null, hat Herr Grimmen die Seele des Kindes gewonnen und es wird zur Hülle.
Angriffe erfolgen mit St gegeneinander. Gelingt ein Angriff (Probenergebnis Angreifer > Verteidiger), wird die Differenz von den LP des Getroffenen abgezogen. Andere Proben erfolgen (abhängig von ihrer Zuordnung zu St oder Int) i.d.R. gegen feste MW (3= sehr leicht, 5= leicht, 7= normal, 9= schwer, 11= sehr schwer)

KLEINE HELDEN

Es folgt die Beschreibung von sechs kleinen Helden (6-8 Jahre alt), die in die Traumwelt verschleppt wurden

Anna Duprè, die Prinzessin (St: 2 Int:4, LP:8)
Anna ist eine „echte“ kleine rosa Prinzessin. Als Spezialfähigkeit kann sie alle 3 Runden markerfüllt schreien (Int gegen Int des Monsters). Ist ihr Schrei erfolgreich, kann sich das Monster in dieser Runde nicht bewegen

Leo Löwenfels, der kleine Ritter (St 4 Int 2, LP 8)
Leo ist tapfer und ein geborener Anführer. Sein Holzschwert und der Schild mit dem Drachen geben ihm einen Stärkebonus im Nahkampf von +1

Kira Rothar, die Rebellin (St 3 Int 3, LP 8)
Kira ist laut und großspurig. Mit ihrer Schleuder erhält sie +2 auf alle Fernkampfangriffe.

Rob Dreistein, der Nerd (St 1 Int5, LP 8)
Der schwächliche Rob mit den dicken Brillengläsern kann fast alles was mit Technik zu tun hat (+3 auf alle Proben, die mit Technik, Tüfteln und Wissen zu tun haben). Ansonsten ist er recht weltfremd und unbeholfen.

David Maddax, der Mobber (St 4 Int2, LP8)
Der robuste David steckt sonst andere ins Klo und nimmt ihnen die Pausenbrote weg. Er agiert immer als erstes in einer Runde.

Teddy (St 3 Int 6, LP 8)
Der kleine tapfere Plüschbegleiter hilft wo er kann. Teddy kann vor allem trösten und dies 1x pro Raum. So kann ein Kind 2 LP zurück bekommen.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNG

2	Lebertran	eklig aber St +1
3	Holzschwert	+1 auf St bei Angriffen
4	Feuerwehrhelm	Immunität gegen Feuerschaden
5	Kleiner Tröster	Plüschtier, bringt +1 LP solange dabei

AUSRÜSTUNG (Fortsetzung)

6	Magische Bauklötze	gut für den Fernkampf +1
7	Magischer Brokkoli	eklig, aber LP+1 beim Verzehr
8	Kinderbuch	gibt Hinweise, was im nächsten Raum ist
9	Was zu Essen	LP +1
10	Prinzessinnen Makeup	Int +1
11	Schild des Drachen	+1 auf Abwehrproben
12	Glitzermantel	macht für 1 Raum unsichtbar

DIE GEGNER

Diese Wesen versuchen die Kinder ihre Lebenskraft zu nehmen, damit Herr Grimmen sie verzehren kann.

Seele-Tubbies (St 2, Int 1, LP 2)
Kleine böse bunte Kobolde, die aber gar nicht nett sind. Sie haben aber keine besonderen Fähigkeiten. Sie greifen nur im Nahkampf an.

Traum-Goblin (St 3, Int 2, LP2)
Etwas robustere Gegner mit Nah- und Fernkampffertigkeiten

Jack in the Box (St 1, Int 3, LP2)
Ein Clown aus einer Box, der mit rasiermesserscharfen Gegenständen wirft.

Der Böse Traum Kater (St 2, Int 2, LP 3)
Der Böse Kater faucht und verunsichert (Fertigkeit wie bei Anna) und kann die kleinen Helden lähmen.

Böser Clown (St 4 Int 4, LP 5)
Herr Grimmens böseste Diener, die grinsend mit einer Axt und säure verspritzenden Ulk-Blumen angreifen.

Leere Hülle(St 1 Int 1, LP 1)
Die bereits von Grimmen getöteten Kinder, die nun als leere Hüllen durch das Spukhaus ziehen. Sie greifen kaum an, behindern aber und versuchen die Kinder festzuhalten (gelungener Angriff -> keine Aktion möglich bis mit St-Probe befreit)

Black Teddy (St 5 Int 4, LP 7)
Grimmens Elite. Seine bösen Teddy-Prätoren, die die bösen Traumwesen anführen. In ihrer Gegenwart haben andere Traumwesen LP +1.

EVA – Die Verbündete

Die kleine Eva starb vor langer Zeit in Grimmens Spukhaus, hat aber noch ihre Seele behalten. Sie empfängt die kleinen Helden und gibt ihnen zu verstehen wo sie sind und was sie tun müssen. Eva ist aber ein Geist, der nicht direkt in die Träume eingreifen kann.

Spielvarianten

Schmücken Sie ihr Spiel aus. Von einer plüschig-idyllisch-gruseligen bis zu einer verstörenden Dark-Horror Variante voller Blut und Ekligkeiten ist alles möglich. Und ob Urban Native Kids oder die aus den 80er Jahren ist ebenfalls egal. Wichtig ist nur: Teddy wird's schon richten!

DAS SPUKHAUS

Dachgeschoss – großer Lagerraum
Auf dem Dach wachen die Kinder, die sich je nach Setting bereits kennen oder nicht, auf. Sie werden von Eva empfangen und über das Spukhaus aufgeklärt. Eva sagt ihnen, dass der Ausgang im Wald an der alten Eiche. In den Kisten und Kästen des Geschosses finden die Kinder 2 Ausrüstungsgegenstände (2x2W6).

Dachgeschoss – Kleiner Lagerraum
Hier lagern noch 2 wichtige Gegenstände, bewacht von einem Jack-In-The Box

Treppenhaus
Das Treppenhaus verbindet EG,OG und Dach. In ihm ist es unheimlich, aber sicher.

OG – Kinderzimmer
Im Kinderzimmer lagern 3 Schätze, aber auch ein Böser Clown und einige Hüllen. Sie bewachen den einäugigen Teddy Bertram, der ihnen Auskunft über die Ebene geben kann.

OG - Elternzimmer
Im Elternbett liegt schnarchend der Große Böse Clown McHappy. Wacht er auf, ist es um die kleinen Helden geschehen (St10 Int10, LP8). Im Bett lagern aber auch so einige Schätze (3), die man vorsichtig ergattern kann.

OG – Bad
Das diabolische WC (St 4 Int2) versucht mit seiner langen Zunge alle zu verspeisen, die vorbei kommen. Einige Hüllen stehen hier auch herum und hüten 2 Schätze.

OG – Abstellkammer
Ein sicherer Zufluchtsort, der von dem einbeinigen Teddy Mr. Lobo, dem Plüschdrachen Flamm und dem Spielzeugroboter Commander Star verteidigt wird. Die drei können auch einiges über das EG berichten und ggf. sogar im Kampf helfen (je St3 Int 3, LP 3).

EG – Eingangsbereich
Der zentrale Korridor, der alle EG Bereiche miteinander verbindet. Unter der Treppe befindet sich auch der Zugang zum Keller. Hier wacht ein Black-Teddy.

EG – Küche
In der Küche gibt es einige Beute (3x), aber auch einige Hüllen und einen weiteren Jack-In The Box. Auch der böse Traumkater ist hier häufig anzutreffen.

EG – Wohnzimmer
Im Wohnzimmer ist das Lager der Traumgoblins, die hier einige Seele-Tubbies gefangen halten und quälen. Einige Hüllen stehen hier auch herum. Bis zu 2x Beute ist hier zu finden.

EG – Abstellkammer
In dieser Abstellkammer lauert ein Böser Clown, der nur auf kleine Kinder wartet. In seinem Besitz ist 2x Seelentau. Hiermit kann eine Hülle wiederbelebt werden und so ein neuer Spielcharakter oder NPC ins Spiel kommen.

Veranda
Auf der Veranda sind eine ganze Menge Hüllen, die jedes Vorrankommen verhindern. Nur mit dem Mantel der Unsichtbarkeit kann man hier durch und in den Wald.

Kellertreppe
Unter der Kellertreppe hausen Seele-Tubbies und Traumgoblins.

Kellergeschoss
Der Keller ist ein Sammelsurium von Räumen und Korridoren, die sie weiter mit Gegnern und NPCs ausstaffieren können – je nachdem welchen Spielstil sie pflegen. Von unheimlichem Kleinkindhorror bis zu blutigem Schocker mit den übelsten Dämonen ist hier alles möglich. Wichtig ist der Mantel der Unsichtbarkeit, mit dem die Kinder letztlich in den Wald fliehen können und der im Besitz der Spinnenhexe Arachna (St6 Int3, LP7) ist und die vielleicht mit Hilfe von Verbündeten besiegt werden kann.

Zweites Kellergeschoss
Im alten Heizraum tief unten lebt Grimmen (St 10, Int 10, LP10) selbst. Wer hierher geht stirbt vor Angst oder kann das Spukhaus zum Kollaps bringen und alle Kinder befreien.

Der Wald
Im Wald befindet sich die alte Eiche, dessen Wurzeln das Portal aus dem Traumland bilden.

Der „Ceres-Express“

Ein Spukhaus in den Weiten des Äthers



Hermann Noordung wurde Mitte des 19. Jahrhunderts in der österreichisch-ungarischen Provinz Istrien geboren. Nachdem er in der k.u.k.–Armee als Leutnant gedient hat (siehe auch das Foto links), nahm er ein Studium der Ingenieurswissenschaften auf. Nach Edisons Marsflug wollte der raumfahrtbegeisterte Noordung noch weiter in den Äther als jeder andere: Der Asteroidengürtel war sein Ziel. Als Ingenieur machte er sich sofort daran, eine Lösung für die Probleme der „tiefen Äthernautik“ zu finden: Wenn die Sonneneinstrahlung dort zu gering war, um einen Ätherpropeller anzutreiben, dann musste man auf andere Weise genügend Energie bereitstellen. Er lieh sich eine große Menge Geld, um auf dem Merkur seinen Lebenstraum umzusetzen: Eine Raumstation zu bauen und diese im Vorbeiflug an der Sonne mit genügend Licht– und Wärmekraft aufzuladen, dass sie als „Kraftwerk“ jenseits des Mars ein Ausgangspunkt für die Erforschung des Asteroidengürtels sein kann.

Die Raumstation „Ceres-Express“. Auf dem Merkur trat Noordung mit dem polnischen Metallurg *Ignatius Wisniewski* („Der Merkur“, S. 113) in Verbindung. Dieser ermöglichte ihm den Abbau mehrerer Tonnen Zinks und anderer Metalle, aus denen Noordung mit Stahl und Flugholz (aus zweifelhafter Quelle) seine Raumstation zusammenbaute: Ein 50 Meter durchmessender Torus, der von einem großen Ätherpropeller in Form eines Parabolspiegels angetrieben wurde. Herzstück der Anlage war eine ringförmige Röhre mit einem komplizierten Kühlsystem aus Ammoniak von der kalten Seite des Merkurs. In dieser Röhre sollte das merkurische Zinn im Vorbeiflug an der Sonne auf über 1000°C erwärmt werden. Das Metall sollte seine Hitze dann auch im tiefen Äther halten und so die Dampfmaschinen wagemutiger Äthernauten in weiter Entfernung der Sonne „aufladen“.

Leider hat sich Noordung in seinen Kalkulationen verrechnet. Sein Vorbeiflug-Manöver endete beinahe mit einem Sturz in die Sonne und kostete ihn fast sein Augenlicht. Auch kam er vollkommen von seinem berechneten Kurs ab. Die Station treibt seit einem Jahr manövrierunfähig im „mittleren sonnenfernen Äther“ (also irgendwo zwischen Merkur und Mars) dahin. Noordung, das einzige Besatzungsmitglied der Station, ist in seiner hilflosen Lage an den Rand des Wahnsinns und darüber hinaus gerutscht. Er hat mit Kabeln und Drähten Fallen angelegt und erwartet, allein in der Kälte des Alls, seinen sicheren Tod.

Die „Ceres-Express“ im Jahr 1889. Noordungs Raumstation kann als Zufallsbegegnung bei einer Routine-Ätherfahrt im All gefunden werden. Von außen betrachtet sieht die Station verlassen und tot aus. Wenn man sie betritt findet man eine größtenteils verbrauchte, aber gerade noch atembare Atmosphäre vor. (Noordung hat den Großteil der Pflanzen aus dem Gewächshaus der Station mittlerweile selbst verspeist.) Auch wenn es sehr kalt ist, ist die Station doch noch nicht komplett ausgekühlt—etwas Wärme hat sich doch noch in den Zinn-Batterien gehalten. Eigentlich sollte es eine Art künstlicher Schwerkraft durch die Eigenrotation des Torus geben—dies funktioniert lange nicht mehr, Magnetstiefel sind also notwendig. Um Noordungs Drahtfallen zu bemerken sind Wahrnehmungsproben mit Schwellen von 3—5 nötig.



Mögliche Fallen wären:

- Ein Strahl heißen Zinns soll sich über das Opfer ergießen (aber nichts passiert, das das Metall zu kalt ist).
- Dasselbe Prinzip funktioniert mit der Ammoniak-Kühlung aber noch hervorragend (8N Schaden).
- Die tödlichsten Fallen öffnen Luken in den Äther, diese sind aber so stark beschädigt, dass die zischende Öffnung in den Ätherbinnen einer Runde mit einer Handwerk– oder Ingenieurswesenprobe (Schwelle 3) wieder geschlossen werden kann.

Noordung selbst versteckt sich auf der Brücke der Station, bereit zum letzten Gefecht. Auch wenn er sich mit Zähnen und Klauen wehrt, sollte er leicht (auch nichttödlich) überwältigt werden können. Seine Werte entsprechen denen des Dampftechnik-Ingenieurs („Der Merkur“, S. 110). Noordungs enge Vertrautheit und „Ortskenntnis“ der Station gleicht seine Beinahe-Blindheit aus.

Offene Enden. Wenn die Raumstation gesichert ist, stellen sich mehrere Fragen. Als erstes ist zu überlegen, was mit der Station anzufangen ist. Sie technisch zu „retten“ und ihrer ursprünglich angedachten Funktion zuzuführen, ist fast unmöglich: Das Metall ist mittlerweile erkaltet und kann (ohne eine weiteren, riskanten Flug in die Nähe der Sonne) nicht mehr erwärmt werden. Trotzdem ist es immer noch tonnenweise Zink im Werte von mehreren Tausend Pound Sterling. Daher wäre es naheliegend, die Station in den Orbit des (chronisch metallarmen) Mars zu bringen, um sie auszuschlachten. Die k.u.k.-Monarchie würde dann aber sicher einen Besitzanspruch darauf erheben. Dann ist noch die Frage, wer die Gläubiger Noordungs sind und wie sie reagieren—Ist es ein großes Bankhaus, das vielleicht schon einen Inkasso-Beauftragten auf die Suche geschickt hat? Oder hat er sich mit zwielichtigeren Gestalten eingelassen? Die letzte Frage ist, was mit Noordung selbst passieren soll. Die gebrochene Gestalt hat keine weitere Familie, die ihn vermisst. Sicher könnte man ihn einfach der österreichisch-ungarischen Justiz übergeben. Den einzigen möglichen Freund, den er hat, wäre Wisniewski—dieser würde ihn auf dem Merkur Asyl geben und verstecken.

Der Ceres-Express ist eine Zufallsbegegnung für Space 1889, die Ackerknecht für den WOPC 2016 geschrieben hat.
Dieser fiktive Text ist durch den österreichischen Raumfahrt-Visionär Hermann Noordung inspiriert, stellt aber keine weitere Verbindung zu dessen Leben her.
Aller Bilder stammen aus dem Fundus der NASA, wurden aus den Wikimedia-Commons heruntergeladen und sind für den freien Gebrauch freigegeben.

Dinner für einen Toten

Von Carolin Fuchs

Die SC werden von einem Graf zu einem Dinner mit anschließenden Vergnügungen eingeladen. Die Anreise verläuft ohne Zwischenfälle und nachdem sie am Bahnhof von einem Diener abgeholt, wird die Vorfreude auf die Ankunft immer größer, vor allem, als sie das prächtige Anwesen vor sich sehen. Beim Dinner, welches sofort stattfinden soll, nachdem die Gäste angekommen sind, stellt sich die Situation doch etwas anders dar.

Anscheinend ist der Gastgeber schon seit einem guten Jahrhundert verstorben, der Diener samt Fahrzeug hat sich in Luft aufgelöst und das Anwesen ist von innen nicht ganz so prächtig wie von außen. Ein Verlassen der Ländereien um das Anwesen gestaltet sich als schwierig, da das Übertreten der Grundstücksgrenze dazu führt das man an der gegenüberliegenden Seite des Grundstücks wieder auftaucht.

Den SC bleibt anscheinend nur eine Möglichkeit, denn ihr launischer Gastgeber teilt ihnen mit, dass er seinen Frieden nur finden könnte, indem ihm seine letzten Wünsche erfüllt werden.

Die genaue Art und Anzahl dieser letzten Wünsche können nach Ermessen des SL festgelegt werden.

Ein Beispiel: Der Graf möchte ein letztes Dinner im Beisein seiner Freunde aus der Umgebung erleben. Da diese aber leider schon einige Jahre tot sind und er auf ein körperliches Erscheinen besteht, bleibt den SC nichts anderes übrig als zu Grabschändern zu werden, was die Bewohner des nahe liegenden Dorfes nicht gerne sehen. Anschließend müssen diese Freunde noch herausgeputzt werden und schon kann eine Party gefeiert werden, indem die Gebeine von seinen alten Freunden besessen werden und die Fetzen fliegen.

Alternative Lösung: Natürlich gibt es noch andere Wege einen Geist zu zwingen, sich ins Jenseits zu begeben. Da der Graf unter seltsamen Umständen (siehe Kasten) ums Leben kam, kann man versuchen seine Gebeine ausfindig zu machen und in die Familiengruft zu überführen. Da der Geist aber lieber seine Wünsche erfüllt sieht, muss das Ganze subtil neben den anderen Vorbereitungen ablaufen.

Der Graf

Von seinem älteren Bruder bei einem Reitausflug erschossen, da er der Liebling der Familie war und den Landsitz erben sollte, spukt der Graf nun schon seit fast hundert Jahren auf dem Anwesen und den umliegenden Ländereien herum, bis jemand den Aufenthaltsort seiner Gebeine findet oder ihm die Möglichkeit gibt, seine letzten Wünsche zu erfüllen.

Als junger, verzogener Spross eines alten englischen Adelshauses ist der junge Geist etwas verbittert über die Geschehnisse, die zu seinem Tod führten und lässt das auch gerne an seinen Gästen aus. Geschrei und Gezeter sind die wirksamsten Waffen dieses noch nicht einmal 25-jährigen Geistes.

Das Anwesen und die Ländereien

Seit mehreren Jahren verlassen weist das Anwesen zumindest innen deutliche Spuren des Verfalls auf. Räume jeder Art sind meist auch doppelt und dreifach vorhanden, sowie Utensilien des täglichen Gebrauchs, die zwar veraltet, aber nicht funktionsuntüchtig sind.

Zu den Ländereien gehören ein weitläufiger Park, sowie ein recht großes Waldstück. Ebenso befinden sich ein Dorf, welches immer noch bewohnt ist und der dazugehörige Friedhof auf den Ländereien. In diesem Dorf kann man Informationen einholen und Lebensmittel sowie anderen Bedarf einkaufen.

Auf dem Friedhof befindet sich die zum Anwesen gehörende Familiengruft, der Sarg des Grafen jedoch ist leer, da diese an anderer Stelle zu finden sind.

Feenspiegel

»Er ... er ist wunderschön«, murmelte Isabella von Leskingen fast ehrfüchtig, während sie das Geschenk betrachtete. Heute Morgen war es angekommen, von einem anonymen Verehrer gesendet, hieß es. Es war ein Standspiegel mit hölzernem Rahmen, einfach gearbeitet, und doch so elegant, dass sie sofort wusste: Dieser Spiegel war für sie bestimmt. Ausgiebig betrachtete sie ihr Spiegelbild. Helles blondes Haar umrahmte ihre zarte Kinnlinie und ihre blaugrauen Augen. Isabella lächelte. »Wunderschön«, wiederholte sie.

Ihre junge Zofe, die bislang schweigend neben ihr von einem Fuß auf den anderen getreten war und mit dem Tuch herumspielte, welches den Spiegel verhüllt hatte, konnte es schließlich nicht mehr abwarten. »Lasst mich doch auch mal hineinsehen, Herrin!«, quiekte sie. »Bitte, o Bitte! Ich habe noch nie in einen Spiegel geschaut.«

Die schallende Ohrfeige brachte das Mädchen schnell zum Schweigen. »Vergiss nicht, wo dein Platz ist!«, zischte Isabella entnervt. »Mein Vater hätte dich hier nicht aufnehmen müssen! Bauerntölpel! Und überhaupt - für dich gibt es da nicht viel zu sehen. Mit einem Gesicht wie dem deinen.«

Die Zofe senkte die Augen. »Verzeiht, Herrin Isabella ... ich ... ich hatte mich kurz vergessen.«

Isabella rümpfte die Nase und fuhr fort, sich im Spiegel zu betrachten. »Nun, dafür hast du ja mich. Um dich an deinen Platz in der Welt zu erinnern. Eine gelegentliche Lektion schadet nie.«

Mondschein traf auf das Spiegelglas und erfüllte das dunkle Zimmer der jungen Adligen mit seinem blassen Licht. Isabellas nackte Füße berührten den kalten Boden, als sie aus ihrem Bett aufstand. Noch einmal wollte sie ihr Spiegelbild betrachten. Es schien fast nach ihr zu rufen. Sie nahm ein Schwefelhölzchen aus der Schublade ihres Nachttisches und entzündete eine Kerze. Kichernd sah sie sich um, als würde sie etwas Verbotenes tun und schlich durch den Raum, der nur vom sanften Mondlicht und dem Flackern ihrer Kerze erhellt war, auf den Spiegel zu.

»Wunderschön«, flüsterte sie erneut, als sie ihre Reflexion betrachtete. Unbewusst begann sie langsam, sich hin- und herzuwiegen wie ein Grashalm in einer sanften Brise. Lächelnd beobachtete sie, wie ihr Spiegelbild ihre Bewegungen imitierte. Ihre Finger strichen über das glatte Spiegelglas, und es war fast, als könnte sie die Isabella hinter dem Spiegel berühren. Ihr Lächeln wurde breiter, als sie wie hypnotisiert in ihre eigenen Augen starrte. Das Lächeln ihres Spiegelbildes wurde ebenfalls breiter, als es sanft den Arm ausstreckte und Isabella am Handgelenk packte. Der jungen Adligen blieb kaum Zeit zu erschrecken, ehe sie in die Welt jenseits des Spiegels gezerrt wurde.

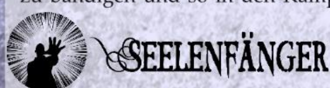
Die Zofe betrat wie jeden Morgen das Zimmer, um Isabella von Leskingen zu wecken, ihren Nachttopf zu leeren, sie zu frisieren, und sich während all dem beschimpfen zu lassen. Überrascht stellte sie fest, dass Isabella nicht zugegen war. Vorsichtig sah sie sich in dem Zimmer um. »Herrin?«, fragte sie in den Raum hinein. »Herrin Isabella?«

Keine Antwort. Der Blick der Zofe blieb schließlich an dem Spiegel haften. Isabella hatte ihn in der Nacht scheinbar wieder mit dem Tuch verhüllt. Die Zofe biss sich auf die Unterlippe, während sie überlegte. Schließlich gewann ihre Neugier. Sie eilte zu dem Spiegel, während ihr Herz in einer Mischung aus Aufregung und Angst, erwischt zu werden, bis zum Hals schlug. Vorsichtig packte sie das Tuch und zog es von dem Spiegel. Dann schrie sie erschreckt auf. Nicht ihr eigenes Spiegelbild sah ihr entgegen, sondern Isabella. »Hilf mir«, flüsterte die gefangene Adelige. »Hilf mir, bitte.«

Lange sah sich die Zofe schweigend das grausame Gefängnis an. »Nein«, entschied sie dann schließlich laut und schenkte Isabella ein freundliches Lächeln. »Aber ich werde Euch fortan immer daran erinnern, wo Euer Platz ist.«

Was ist Seelenfänger?

Seelenfänger ist ein düsteres Fantasy-Rollenspiel mit den Regeln von fate Core. Es führt die Spieler in einen verfluchten Landstrich, der von einem Nebel des Wahnsinns, allgegenwärtigen Geistern, Bestien und noch schlimmeren Gefahren belagert wird. Nur die namensgebenden Seelenfänger sind imstande, die Seelen er Toten zu bändigen und so in den Kampf gegen den Täuscher zu ziehen - den Seelenfänger, der den Fluch über das Land gebracht hat. Der Basis-Settingband Täuscherland erscheint 2017 bei Redaktion Phantastik.



Die Begegnung

Man erzählt sich, dass der Geist Isabella von Leskingens noch heute hinter dem Spiegel gefangen ist. Ein Feenwesen durchstreift unterdessen in ihrer Gestalt das Land. Ob nun Tage oder Jahre vergangen sind: Sie bleibt der Zeit trotzend stets jung und wunderschön. Auch der Geist Isabellas altert nicht. Doch ist er gefangen in der Anderswelt, dazu verdammt, auf ewig aus dem verfluchten Spiegel hervorzustarren in eine Welt, die nicht mehr die seine ist.

Die SC können auf verschiedene Weise in die Geschichte der von Feen verfluchten Isabella geraten. Sei es, die Gefangene selbst fleht sie an, ihr zu helfen, als sie zufällig über den Spiegel stolpern. Oder die SC begegnen der angeblichen Isabella und erfahren im Nachhinein von der Legende und machen sich auf die Suche nach dem Spiegel. Der Spiegel selbst befindet sich immer noch in dem mittlerweile verlassenen Anwesen derer von Leskingen – einem Spukschloss wie die Einheimischen sagen. Es ist der Geist Isabellas, auf den diese Geschichten zurück zu führen sind.

Der gefangene Geist der Isabella von Leskingen

Konzept: VERFLUCHTE ADELIGE; Dilemma: DURCH ZEIT UND RAUM VERWIRRT

Nur in der kurzen Phase des Sonnenaufgangs und nur Frauen gegenüber erscheint das Ebenbild Isabellas im Spiegel – die männlichen Seelenfänger, die auf die Suche nach ihr geschickt wurden kamen daher alle unverrichteter Dinge wieder zurück.

Je länger Isabella in der Anderswelt gefangen ist, desto verwirrter und verzweifelter wirkt sie auf die SC, wenn sie ihrem Spiegelgefängnis begegnen. Es handelt sich um die Seele der verfluchten Adeligen – um ihren Geist. Sie kann nicht mit den Lebenden sprechen und sie auch nicht hören. Nur die einstige Zofe bildet hier eine Ausnahme. Isabella kann ihre Fertigkeit Einfluss nutzen, um auf dem Spiegel eine Schrift erscheinen zu lassen, Gegenstände in der Nähe zu bewegen, oder einen Windhauch erzeugen. Niemand kann sie verletzen oder aus ihrem Gefängnis befreien, es sei denn er findet die Fee Hyacint und überredet sie dazu, sie frei zu lassen, oder zwingt sie dazu. Doch was wird passieren, wenn der Spiegel zerbricht?

Geister können die Welt der Lebenden nicht beeinflussen, außer mit der neuen Fertigkeit Einfluss: Der Geist bewegt ein oder mehrere Objekte in der physischen Welt direkt. Er kann etwa Möbel verrücken, einen Windhauch hervorrufen oder eine Tür zuknallen lassen. Die Bewegungen sind ungenau und meistens langsam. Wuchtigere Wirkungen kündigen sich deutlich im Voraus an, etwa durch ein Messer, das auf dem Tisch vibriert, bevor es durch die Luft fliegt. Einfluss kann genutzt werden, um anzugreifen, Vorteile zu erschaffen und Hindernisse zu überwinden .

Die Fee Hyacint

Es ist die Natur der Fee Hyacint und ihr Schicksal, durch den magischen Spiegels in Kontakt zu einem bevorzugt menschlichen Opfer zu gelangen und dessen Platz einzunehmen. Sie ist nicht sehr intelligent aber gerissen und sie ist sich nicht einmal bewusst, etwas in Menschenaugen Böses getan zu haben. Sie konnte einfach nicht anders. Sie streift nun durch die Städte des Landes und bezirzt mit dem gestohlenen Liebreiz die Männerwelt.

Konzept: NATURGEIST IN GESTOHLENEM KÖRPER; Dilemma: DENN ICH WEIß NICHT, WAS ICH TUE

Natur: UNSTERBLICHES KUCKUCKSEI

Fertigkeiten: Großartig (+4) Täuschung; Gut (+3) Athletik; Ordentlich (+2) Provozieren, Wille, Heimlichkeit; Durchschnittlich (+1) Empathie, Kämpfen

Stunt Spiegeltor: Hyacint kann einen Spiegel nutzen, um einmalig und endgültig in die Anderswelt zurück zu gelangen. Wenn sie das Spiegelgefängnis Isabellas dafür nutzen sollte, kommt diese augenblicklich frei und erlangt sogar ihren eigenen Körper zurück. Dies liegt natürlich nicht im Interesse Hyacints. Doch es liegt an den SC, einen Weg zu finden.

Körperlicher Stress: 2 Kästchen; Geistiger Stress: 2 Kästchen

Eine leichte (2) Konsequenz

Feenspiegel - Eine Begegnung für Seelenfänger - von Dirk Wehner - Thema: Im Spukhaus



WOPC 2016 Thema „Im Spukhaus“

Ein Beitrag von Hauke „Orakel“ Weymann

Das Spukhaus (Zufallstabelle zum Erstellen einer bespukten Örtlichkeit)

Die hier erstellte Zufallstabelle soll mit ein paar groben Anstubsern es ermöglichen einen bespukten Ort zu erstellen. Mit 4W6 werden auf diesem Weg die Rahmenbedingungen gestalltet, auf denen man aufbauen kann. (Kenntnisse des Genres sind dabei natürlich von Vorteil.)

I. Art des Spukhauses

1. Eine alte Geisterbahn
2. Ein altes Anwesen
3. Eine verfallene Hütte im Wald
4. Eine Nervenheilanstalt
5. Ein Forschungslabor
6. Ein Einrichtungsmarkt

II. Besonderheiten der Örtlichkeit

1. Ein Buttler öffnet die Tür
2. Im Keller des Gebäudes findet man das schmutzige Geheimnis der Eigentümer
3. An den Wänden hängt eine unglaublich weit zurückreichende Ahnengalerie
4. In dem ganzen Haus sind Puppen unterschiedlichem Alters verteilt in großen Gruppen drapiert.
5. Jeder Raum wird aus vier Ecken Video-Kamera-Überwacht.
6. Ein Jacuzzi auf dem Dach.

III. „Art“ des Spuks

1. Ein kalter Luftzug weht durch den Ansonsten windstillen Raum.
2. Blut tropft von den Wänden
3. Das Gebäude vergrößert sich kontinuierlich von innen und bildet ständig neue Gänge und Räume.
4. Die Temperaturen fallen mit einem mal ins Bodenlose und es bildet sich überall Raureif.
5. Gegenstände fangen mit einem mal an durch die Luft zu fliegen.
6. Kaum Wahrnehmbare Geräusche sind zu vernehmen.

IV. Grund für den Spuk

1. Das Gebäude befindet sich auf einer Begräbnisstädte (Friedhof oder Massengrab sei dahingestellt.)
2. Es existiert innerhalb des Gebäudes ein belebter Gegenstand.
3. Ein Portal zu einer anderen Dimension.
4. Aktivitäten eines Kultes.
5. Ein Fluch, der die ehemaligen Bewohner hier festhält.
6. Ein skrupelloser, gelangweilter Milliardär mit fragwürdigen Zielen.

Apotheke beim Ärztehaus

Eine kleine Gruppe, die den Ausbruch des Calera-Virus überlebt hat, lebt nun seit einigen Tagen zusammen in einem Haus, nahe der Stadt Laatzen. Vor Kurzem sind ihre medizinischen Vorräte zuneige gegangen und sie begeben sich auf den riskanten Weg, Antibiotika und Verbandsmaterial zu finden. Sie hörten von einer Apotheke, vielleicht 20 Minuten entfernt. Da die Straßen zurzeit einigermaßen sicher sind, entschließen sie sich, diese Apotheke einmal zu besuchen.

Auf dem Parkplatz vor der Apotheke sehen sie neben einem alten Ford einen Infizierten, der anscheinend gerade eine Ratte verputzt. Das Gebäude hat eine große Schaufensterfront, weshalb sie einen weiten Blick ins Innere des Verkaufsraumes haben. Drinnen bemerken sie einen Infizierten, der mit dem Rücken zum Fenster steht.

Die Scheibe des Fords ist heruntergelassen. Im Inneren sieht man einen Infizierten ohne Gesicht, da dieses ihm durch die offene Scheibe von anderen seiner Art zerrissen wurde (bei Interaktion Moralprobe).
Im Wagen findet man eine Cola (0,5) und durch eine Probe auf Glück vielleicht auch ein Taschenmesser bzw. ein Mehrzwecktaschenmesser. Außerdem befindet sich im Tank noch ein wenig Benzin (10 Liter).

Den Infizierten im Verkaufsraum kann man lautlos ausschalten (Heimlichkeit). Ist man dabei erfolgreich, bemerken die anderen beiden Infizierten im Gang die Helden nicht. Tiefer den Gang hinein wird es sehr dunkel. Kein Strom, kein Licht. In den Regalen befinden sich zwei Packungen Antibiotika, eine Heilsalbe sowie vier Verbände und diverse weitere Schachteln und Tuben mit unklarem Inhalt. Hinter der Rezeption findet man eine Dose mit drei Schmerztabletten.

Hinter der ersten Tür links vom Gang aus befindet sich das Labor. Hier befinden sich zwei Flaschen mit medizinischem Alkohol (je 0,2l).

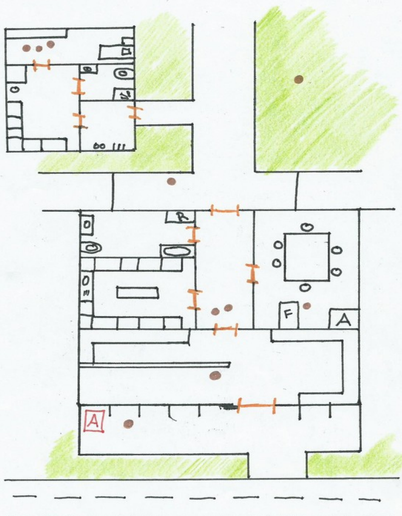
Im Raum nebenan ist das Badezimmer. Außer Handtüchern und Klopapier ist hier nichts zu finden, es sei denn man schaut genauer im Abfluss des Waschbeckens nach. Dort befindet sich nämlich ein kleines Tütchen Gras (Droge 5g).

Hinter der rechten Tür ist ein Pausenraum, in dem sich ein weiterer Infizierter aufhält. Im Raum steht ein Getränkeautomat. Darin befinden sich noch drei Dosen Cola, zwei Dosen Wasser und vier Dosen Eistee. Außerdem steht dort ein Flipperautomat. Man könnte aus ihm bis zu 10 elektrische Teile gewinnen (Handwerksprobe).

Verlässt man den Flur durch die Hintertür, sind extrem laute Hilfe-Schreie aus einem kleinen Schrebergarten, direkt hinter der Apotheke, zu vernehmen. Plötzlich verstummen die Schreie und alles ist still. Lediglich der Wind ist noch zu hören. Die Tür des Schrebergartens ist weit offen.

Betritt man den Garten sind alle Türen offen und man hört nur ein leises Wimmern. Das Wimmern klingt, als ob ein kleines Mädchen weinen würde. VORSICHT: Das ist ein Mime, ein Infizierter, der menschenähnliche Geräusche von sich geben kann. Geht man unvorsichtig vor, hat man keine Möglichkeit auszuweichen. Zwei Infizierte nähern sich aus dem Flur des Hauses. Töten sie auch den Mimen, der sich hinter der Tür zum Schlafzimmer versteckt, springen eine verängstigte Frau mit ihrer Tochter aus dem Kleiderschrank. Das Mädchen, etwa 10 Jahre alt, hat eine große Bisswunde am Arm. Falls man die Mutter darauf anspricht, wird sie mitteilen, dass das Mädchen vor ca. einer Stunde gebissen wurde.

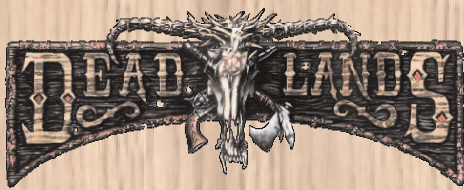
Die Frau berichtet von einem Mann, der sich in der Nähe verschanzt hat. Es ist ihr Ehemann, der anscheinend verrückt geworden ist und seine Familie einfach auf die Straße gesetzt hat. Und das in diesen Zeiten. Dies ist eine wichtige Information für das nächste Szenario. Fragt man, ob sie und ihre Tochter mitkommen wollen, dann wird sie dankbar annehmen. Versucht man das Mädchen allerdings zu töten (Moralprobe), so wird die Mutter laut schreiend alles daransetzen, um dies zu verhindern. Scheitert der Versuch, sie zu beruhigen, wird sie weiterhin herumschreien, wodurch zwangsläufig weitere Infizierte angelockt werden könnten.



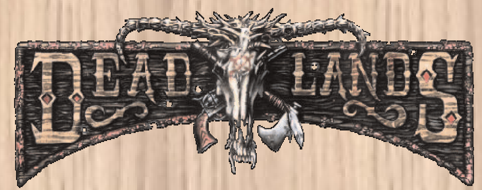
Redet man länger mit der Frau, so erfährt man, dass die Frau früher Angestellte in der Apotheke war. Sie erzählt von einer E-Mail, die vor zwei Wochen die Runde gemacht hat. Darin stand, es würde an der Entwicklung eines Heilmittels gearbeitet werden. Wo sich dieser Ort aber befindet oder wer diese E-Mail abgeschickt hat, dass wüsste sie nicht mehr. Aber auf dem Laptop müssten diese Informationen noch zu finden sein.

Gelingt es also einem der Spieler, den Laptop wieder zum Laufen zu bringen, so können sie die folgende Nachricht lesen.
„Sehr geehrte Damen und Herren,
hiermit möchte ich ihnen mitteilen, dass wir möglicherweise ein Heilmittel gefunden haben. Wir können also leicht aufatmen. Aber wir brauchen starke Helfer, um es auch an „Patienten“ austesten zu können. Wir bitten daher um ihre Mithilfe. Unser Labor befindet sich im Bückeburger Wald.“

-Regelwerk bezogen auf das Rollenspiel „Infected!“ Von den Immersion Studios.
Www.Immersion-rpg.com
-ein kleines Szenario aus einem größeren Abenteuer
-Marcel Streeck ; Oppelner Str. 1 ; 31157 Sarstedt
-“Im Spukhaus“ WinterOPC 2016
-Lektorat: Michael L. Jaegers www.jaegers.net



Kansas Diner Reverse
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen



Was bisher geschah:

Clyde McCoy, ein geächteter Mörder und Bankräuber, terrorisiert mit seiner Bande seit längerem das südliche Grenzgebiet zwischen Missouri und Kansas. Bei einem überaus erfolgreichen Banküberfall in Seneca, Missouri, verriet McCoy wegen der Größe der Beute seine Männer und setzte sich nach Kansas ab. Dort versteckte er das Geld im Kamin eines berüchtigten Spukhauses, dem alten Stockwell-Anwesen, ohne etwas von den neuen Bewohnern des Hauses zu erahnen. Aufgrund des Rufs des Hauses nahm er an, dass hier niemand nach der Beute suchen würde. Er wollte nach Norden fliehen und erst wieder zurückkehren, wenn Gras über die Sache gewachsen war. Bei seiner Flucht wurde er jedoch vom Sheriff aus Joplin gestellt und zurück nach Missouri gebracht. In Joplin zum Tode verurteilt, konnte McCoy allerdings kurz vor seiner Hinrichtung aus dem Gefängnis entkommen. Er will nun die Beute holen und nach Westen fliehen. Doch zahlreiche Kopfgeldjäger sind wegen der hohen Belohnung hinter ihm her.

Der Auftrag:

Ist das ausgesetzte Kopfgeld allein kein Anreiz für das Aufgebot, McCoy zu jagen, tritt der Witwer Marcus Jenkins an sie heran. Jenkins, Besitzer eines Eisenwarenladens in Joplin, verlor bei einem Überfall McCoys seine Frau und bietet der Posse zusätzlich 200 $, wenn sie McCoy tot zurückbringen.

McCoys alte Bande:

Der Rest von Clydes Bande, der dem Kugelhagel der Städter von Seneca entkommen konnte, sinnt auf Rache. Angeführt von Pat „Mad Dog“ Sullivan, einem schießwütigen Iren, versuchen die Männer, McCoy zu fassen, um an das Versteck des Geldes zu gelangen. Dem Aufgebot stehen sie feindlich gegenüber, und es kommt zu kleineren Konfrontationen, wie Schüsse aus dem Hinterhalt, umstürzende Bäume oder herbeigeführte Schlammlawinen. Gibt das Aufgebot hierdurch nicht auf, versucht die Bande, die Posse während einer Flussüberquerung auf einer Fähre endgültig auszuschalten.

Gefahren in den Wäldern:

Neben Bären, Wölfen und Pumas bekommt es das Aufgebot in den dunklen Kiefernwäldern Missouris auch mit einigen Kopfgeldjägern zu tun, die keine Konkurrenz mögen und einen nächtlichen Überfall durchführen.

Spurensuche:

Das Wetter ist heiß und drückend mit häufigen, schweren Gewittern, die die Spurensuche erschweren. Die Einheimischen sind konservativ und argwöhnisch, können aber meist nach ein wenig Schmiergeld Gerüchte und Hinweise zu McCoys Fluchtroute liefern. Je weiter sich das Aufgebot dem Stockwell-Anwesen nähert, desto mehr Einheimische warnen sie vor dem Gebäude. Man erzählt ihnen vom Selbstmord des letzten Besitzers, zahlreichen verschwundenen Menschen, unheimlichen Geräuschen in der Nacht und Löchern im Boden, aus denen ein beißender Gestank hervorquillt.

Das Spukhaus:

Das seit Beginn des Krieges leerstehende Stockwell-Anwesen ist ein zweistöckiges Gebäude aus der Kolonialzeit. Es besitzt eine überdachte Veranda, eine große Eingangshalle und zahlreiche staubige Flure, Zimmer und Salons voller verrottender Möbel. Vermoderte Wände, abgesackte Decken und Verfall dominieren das Bild. Das Gebäude ist von zahlreichen Zwischenwänden, Gängen und versteckten Türen durchzogen, die früher von den Dienstboten genutzt wurden. Im Staub sind McCoys Stiefelabdrücke und zahlreiche krallenbewehrte Spuren zu erkennen. Vor dem Betreten des Hauses hört das Aufgebot eine Reihe von Schüssen aus dem 2. Stock.

McCoys Leiche:

Clyde starb vor Angst bei der Begegnung mit einem Ghul (s.u.). Seine Leiche weißt keine Wunden auf. Sein noch rauchender Revolver liegt neben ihm, die Beute ist nicht zu finden. Der unverletzte Ghul versteckte sich zunächst vor dem Aufgebot.

Die Ghule (siehe Die Schnellen und die Toten S. 129):

Im Keller des Hauses haben sich Ghule niedergelassen, die unvorsichtige Reisende und die zahlreichen Leichen des Guerillakrieges fressen. Der Untergrund des Hauses ist durchzogen von zahlreichen Tunneln, und ein zentrales Lager beinhaltet neben den Überresten ihrer Opfer auch die Beute aus dem Banküberfall. Sie sehen das Aufgebot als Abwechslung für ihren Speiseplan und versuchen, es mit Hilfe ihrer Ortskenntnis einzukreisen oder in den Keller zu locken.

Profil Ghul (Auszug):

Körperlich: Re: 3W8, Ko: 2W10, Kämpfen: Prügeln 4W10,
Geistig: Wa: 2W8, Wi: 1W4, Ch: 2W4, Sc: 3W6, Ge: 2W4
Größe: 6
Terror: 9
Besondere Fähigkeiten:
Klaue / Biss: St (3W8) +1W8 / +1W6
Nachtsicht: Ghule sehen in vollkommener Finsternis
Lichtempfindlich: -4 auf alle Aktionen bei Licht
Gestank: Einmalig Ko-Probe (5) im Umkreis von 6m
Giftiger Biss: Bei Verletzung Ko-Probe (9); Schock bei Fehlschlag

Schrein der 7 Winde – SR5-Location | WOPC16 – „Im Spukhaus“ | Patrick Kurrat



1	Arbeitsplätze	7	Hypostylon
2	Läden	8	Halle der Heiligen
3	Ateliers	9	Schatzkammer
4	Priesterhaus	10	Magazine
5	Palast	(blauer Kreis)	Brunnen
6	Innenhof	(grünes Fünfeck)	Altar



Hintergrund

Der Schrein der 7 Winde ist ein heiliger Tempel, der vor etwa 4000 Jahren erbaut wurde. Ursprünglich wurde er benutzt, um die alten ägyptischen Götter anzubeten. Schnell formte sich um die Halle der Heiligen weitere Gebäude.

Arbeitsplätze, Künstlerhallen und andere Behausungen wurden errichtet. Sowohl der Hohepriester als auch der Patriarch der Stadt ließen sich innerhalb der Mauern des Tempels nieder und formten eine Gemeinschaft die sehr viel später zu Tripolis werden sollte.

Um 3113 v. Chr. zum Ende der vierten Welt wurde der Tempel und die erste Siedlung zerstört.



Alchera

Bevor die Magie vollständig von der Erde verschwand, materialisierte sich eine Alchera (*SG 29f.*), die den ehemaligen Tempel wieder herstellte und in seiner alten Pracht erstrahlen ließ. Am 12.08.3113 schließlich, als der Kontinent Atlantis unterging, und das fünfte Zeitalter eingeläutet wurde, verschwand auch die Alchera wieder. Als der Halleysche Komet im Jahr 2061 schließlich an der Erde vorbeizog, reichte die Manaspitze aus um den Tempel wieder aus den Untiefen des Astralraums in die physische Welt zu katapultieren.

Beim ersten Wiedererscheinen wurden 34 Soldaten in den Astralraum gerissen. Ihre menschlichen Hüllen konnten nur noch tot aus der astralen Form geborgen werden. Die zu dem Zeitpunkt stattfindenden Aufzeichnungen zu Desert Wars™ 2061 mussten für mehrere Wochen unterbrochen werden. Den Konzernen war es auf einmal wichtiger die Alchera zu untersuchen, als die Aufzeichnungen für die Desert Wars™ fertig zu stellen.

Nach drei Wochen und vier Tagen verschwand die Alchera wieder und die Aufnahmen für die Desert Wars™ konnten fortgeführt werden.

Seitdem tritt die Erscheinung in unregelmäßigen Abständen wieder auf. Dies ist einer der Gründe, warum die Ruinen des Tempels in der Regel nicht betreten werden. Zu groß ist die Furcht, das die Aura vom Körper getrennt wird, während man gerade dabei ist die Gegner nieder zu mähen.



Stätte der Macht

Selbst wenn die Alchera nicht in der physischen Welt präsent ist, hat sie dennoch Einfluss auf sie. Beim ersten Auftreten hat sich ein Teil der astralen Form des Tempels stärker mit Mana aufgeladen als der Rest. Der Raum in dem sich der Altar befindet ist eine auf ägyptische Magie ausgerichtete Stätte der Macht (*SG 31f.*).

Spielleiterinfos

Die Stätte der Macht ist eine Domäne der Stufe 3, solange die Alchera nicht materialisiert ist. Sobald die astrale Form des Tempels auftaucht, erhöht sich die Stufe auf 5. Durch die kontinuierlichen Rituale, die zu Zeiten des realen Bauwerks durchgeführt wurden, hat sich der Altar an die ägyptische Religion und die damit verbundenen magischen Rituale angepasst. Selbst die durchgehende Hintergrundstrahlung der atomar verseuchten Umgebung kann nicht gegen die Kraft der Stätte der Macht ankämpfen.

Abenteuerideen

- Während der diesjährigen Desert Wars™ materialisiert sich die Alchera. Die Nachricht findet den Weg zur Draco Foundation. Da die Konzerne vor Ort (Ausrichter und Teilnehmer der Desert Wars™) sehr wahrscheinlich schon Forschungen eingeleitet haben, schickt die Draco Foundation ein Runner Team um die Ergebnisse der vor Ort befindlichen Wissenschaftler zu aquirieren.
- Die Charaktere sind Teilnehmer bei den Desert Wars™ und stolpern auf der Suche nach Schutz in die Alchera. Während sie sich innerhalb des Tempels befinden, materialisiert sich die Alchera. Einer der Charaktere wird in einer Wand der Astralform gefangen und muss nun befreit werden.
- Ein Dschinn erscheint innerhalb der Ruine und verspricht den Charakteren zu Diensten zu sein, wenn sie den Flakon finden in dem er gefangen gehalten wird. Natürlich verfolgt der Geist seine eigene Agenda, sobald die Charaktere den Flakon gefunden haben.
- Nach dem Erscheinen der Alchera werden durch die nun stärkere Stätte der Macht verschiedene astral empathische Gestalten angezogen. Unter anderem auch ein toxischer Critter. Der sogenannte Amöboid (Parazoologie 2075, S. 62), hat sich die Alchera als Futterplatz ausgesucht. Diese fleischfressende amorphe Masse ist sehr selten und die Atlantean Foundation hätte den Critter sehr gerne zu Test- und Forschungszwecken in ihrer Obhut und heuert dafür die Charaktere an.

HUNGERS END

Hungers End, von *Razi Ela*
Kategorie: *Im Spukhaus, optionale Regelwerke*

Soll Mittwinter der Vollmond blühen - Schließ Tür und Tor und Haus fest zu
Wenn Metons blinde Augen glühen - Frisst er ohne Rast und Ruh
Warte, bis die Sonn aufgeht - Er sich danach erst schlafen legt.
(Familienüberlieferung)

Vor über 600 Jahren wurde eine verderbte Kreatur erschaffen, um die Welt ins Dunkel zu stürzen. Durch einen Pakt erlangte eine Frau die Macht, diese an ihren Erschaffungsort zu verbannen, doch der Preis war hoch: Ihr Blut wurde mit dem der Bestie vereint und ihre Nachkommen dazu verdammt, als Wächter zu fungieren. Alle 19 Jahre erwacht das Wesen und muss mit Menschenfleisch gefüttert werden, wobei die Blutlinie der Wächter Immunität genießt. Sollte ein Nachkomme der Frau seine Pflicht vernachlässigen, stößt es alle Familienmitglieder ab der 1. Generation ins Fegefeuer, bevor es erneut auf die Welt losgeht.
Es ist der Tag vor der Mittwinternacht. Die Charaktere betreten das Rastgebäude „Hungers End". Zunächst wirkt alles normal, der Inhaber kann flexibel bespielt werden. Im Verlauf des Tages werden sie betäubt (Lebensmittel mit Drogen versetzt, Rauschkräuter im Feuer) oder, falls das nicht gelingt, im Schlaf überfallen und bewusstlos geschlagen. Das Haus ist über einem uralten Labyrinth erbaut, in das die Gruppe nun geworfen wird. Die Nachkommen können das Labyrinth nicht lebend betreten.
Meton – der Verzehrer. Eine Art gewaltige, verkrustete Amöbe mit Licht reflektierenden, blinden weißen Augen. Absorbiert organisches Material. Muss bis Ende der Mittwinternacht einen lebenden menschlichen Körper vertilgen, sonst brechen die Siegel und er gelangt zur Oberfläche, um dort unaufhaltsam zu fressen.
Die Charaktere befinden sich ohne Licht, Nahrung oder Waffen in der Dunkelheit. Sie können wenige Schritt weit sehen, da an den Wänden schwach leuchtende Glyphen angebracht sind – Bannvorrichtungen und Siegel, die eigene Magieanwendung verhindern. Es ist anorganisches Material zu finden, z. B. kleine Metallreste wie Türangeln, Nägel, Schrauben, Glassplitter. Im Zentrum häufen sich die Funde, rundherum an den Wänden finden sich viereckige Vertiefungen. In ihnen befinden sich insgesamt 32 durch den Fluch perfekt erhaltene Köpfe – die Wächtergenerationen seit Erschaffung, unantastbar für Meton. Einige Steinbrocken sind von der Decke gefallen und liegen auf dem Boden. An uralten Wandhalterungen hängen zwei kleine Glasphiolen, in denen noch ein Rest Öl schwappt. Die Wände zwischen den Vertiefungen sind mit Gravuren überzogen, die die Geschichte des Pakts erzählen (s. o.). Ferner steht dort:

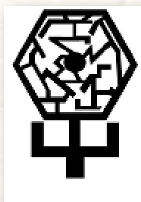
Soll Mittwinter der Vollmond blühen
HUNGERS END
Schließ Tür und Tor fest zu
Wenn Metons wache Augen glühen
Frisst er ohne Rast und Ruh

Wird zugleich und nackt verbrannt - Jeder einzelne Verstand
Den Meton nicht verzehren kann
Alle Schändung wird bestraft - Doch ist es letztlich doch geschafft
Löst's beim Morgenlicht den Bann.

Die Köpfe selbst sind nicht entflammbar. Wenn die Gehirne aller Wächter herausgebrochen und zeitgleich verbrannt werden, löst sich Meton zu Tagesbeginn auf. (Hinweis am Ende beachten!)
Eine Kopie des Labyrinths wird vor Spielbeginn in Einzelteile zerlegt und nur die Teile offen platziert, die dem Wegstück entsprechen, das die Spieler tatsächlich sehen können (eine vollständige, nummerierte Version für den SL). Sobald sie um eine Ecke gehen, werden die jeweiligen Teile entfernt. Die Wände bestehen aus massivem Stein, es gibt nur einen versiegelten Eingang. Das Siegel kann gebrochen werden (s. u.). Meton ist nur dann in der Lage, zur Oberfläche zu gelangen, wenn die Sonne aufgeht und die Bedingungen nicht erfüllt wurden (= Siegelbruch lässt die Spieler heraus, aber nicht das Monster). Wenn die Wege nachvollziehbar markiert werden (Kratzer an den Wänden o.ä.), bleiben diese Wegstücke offen liegen.
Der Verzehrer durchstreift ab Sonnenuntergang die Gänge. Er ist blind, verfügt aber über einen sehr guten Geruchs- und Gehörsinn. Er ist verwundbar, aber nicht durch physische Gewalt zu töten. Der Spielleiter lenkt die Figur durch verdecktes Würfeln. Gerade Zahl: Meton wendet sich nach links (geradeaus, wenn links nicht geht). Ungerade Zahl: nach rechts (geradeaus, wenn rechts nicht geht). Verursachte Geräusche locken Meton direkt zu den Spielern. Es ist doppelt so schnell (für jeden Gang, den die Spieler betreten, geht das Monster zwei).
Der Spielleiter benötigt ein Skatblatt (32 Karten, 7 bis Ass). Jede Karte stellt einen Kopf dar und kann nur einmalig genutzt werden. Die Konsequenzen treten ein, sobald das Gehirn freigelegt ist. Die Köpfe können nicht aus der Mitte entfernt werden. Sobald alle aus den Vertiefungen entfernt werden, löst sich das Eingangssiegel. Natürlich kann man auch ein anderes Labyrinth als Vorlage nutzen.

OPTIONALE ENDEN

- Ein menschliches Opfer wird dargebracht / sich fressen lassen
- Flucht / Meton wird auf die Welt losgelassen (langsamer Vorgang, kann ggf. auch im Rahmen einer Kampagne bespielt werden)
- Die Gehirne werden zerstört (dabei ist zu bedenken, dass der Inhaber ebenfalls ein Wächter ist!)
- Feuermöglichkeit: Öl, Funken, nach Siegelbruch nach oben für Kerzen o. ä.
- Markierungsmöglichkeit: Stein-/Metallkratzer, Steinhaufen, Kleidungsfetzen, Blut
- Möglichkeit, einen NSC mitspielen zu lassen, der ggf. geopfert werden kann
- Charakterwahl und Anzahl völlig freigestellt, da kaum Kampf- und keine Magieoptionen



HINWEISE & FEATURES

- **Feuermöglichkeit:** Öl, Funken, nach Siegelbruch nach oben für Kerzen o. ä.
- **Markierungsmöglichkeit:** Stein-/Metallkratzer, Steinhaufen, Kleidungsfetzen, Blut
- Es ist möglich, einen NSC mitspielen zu lassen, der ggf. geopfert werden kann
- Charakterwahl und Anzahl sind völlig freigestellt, da kaum Kampf- und keine Magieoptionen

Nr.	Effekt
Pik 7	Ein greller Lichtblitz blendet alle dem Kopf zugewandten Charaktere. Sie erblinden für 15 Minuten.
Pik 8	Träger schwarzer Rauch entweicht. Alle, die damit in Kontakt kommen, schlafen sofort ein.
Pik 9	Kochendes Blut spritzt aus der klaffenden Wunde und verursacht mittelschweren Schaden.
Pik 10	Jedes weitere Berühren des Kopfes mit lebenden Teilen lähmt diese.
Pik B	Der Kopf beginnt zu schreien. Die Charaktere sind für 10 Minuten taub. Meton bewegt sich zwei zusätzliche Wege.
Pik D	Schwarze Flüssigkeit läuft aus. Bei Berührung Verätzungen (schwerer Schaden).
Pik K	Giftige Sporen explodieren aus dem Kopf. Das Einatmen verursacht mehrere Stunden starkes Erbrechen.
Pik A	Gas entweicht. Es verflüchtigt sich, wird es aber eingeatmet, stirbt der Charakter innerhalb von 12 Stunden mit sich rapide verschlechterndem Gesundheitszustand. Nur durch erstklassige medizinische Hilfe (Heiler, Arzt etc.) aufzuhalten.
Herz 7	Die Charaktere schrumpfen für 1W10 Minuten auf Fingergröße.
Herz 8	Die Luft um die Charaktere verdickt sich und verlangsamt sie. Meton bewegt sich zwei zusätzliche Strecken weit.
Herz 9	Die Schwerkraft schwindet (gilt auch für Meton), bis der nächste Kopf geöffnet wurde.
Herz 10	Jeder wird an einen zufälligen Ort des Labyrinths teleportiert (mind. zwei Gänge von Meton entfernt). Kartenregeln beachten!
Herz B	Der Öffnende wird für 1W6 Minuten unsichtbar
Herz D	Bei allen Charakteren, die in Berührungsreichweite des Kopfes sind, entzündet sich die Kleidung.
Herz K	Die Haare des Kopfes wickeln sich um die Hände des Öffnenden. Steigender Schaden, nach 5 Minuten verliert der Charakter die Hände.
Herz A	Ein Duplikationszauber trifft alle (inkl. Meton). Kopie wird vom Original gesteuert, existieren 1W20 Minuten. Zählen nicht als lebende Wesen
Kreuz 7	Ein lautes Summen lässt die Charaktere in hysterisches fünfminütiges Gelächter ausbrechen. Meton bewegt sich zwei zusätzliche Wege.
Kreuz 8	Ein gelbes Gas entweicht, das bei Einatmen schwere Halluzinationen verursacht.
Kreuz 9	Der Kopf zerfließt zu zähflüssigem Schleim. Bei Berührung verfällt der Charakter dem Größenwahn und wird buchstäblich todesmutig
Kreuz 10	Der Kopf beginnt zu singen. Alle zehn Sekunden, während die Melodie zu hören ist, fällt der IQ (je nach Regelwerk um etwa 1/5).
Kreuz B	Der Kopf rezitiert eine dunkle Beschwörung. Der dem Kopf nächste Charakter verfällt dem Bann und greift die anderen an.
Kreuz D	Blut spritzt heraus. Jeder, der getroffen wird, durchlebt psychisch die Tode der Wächter (verwirrt für 2W6 Minuten).
Kreuz K	Der Kopf öffnet die Augen. Direkter Blickkontakt lässt jeden panikartig davonrennen (4 Würfe für rechts-links, nächster Ausgang, Kartenregeln beachten!).
Kreuz A	Direkter Blick auf das Gehirn lässt jeden in eine vollkommene Illusion fallen (z. B. Rückkehr zur Kindheit, letzter Kampf..). Körperlicher Schaden hebt sie auf.
Ka 7	Aus der Wand schnellen winzige Metallschrapnelle und richten mittelschweren Schaden an.
Karo 8	Der Kopf spuckt den Öffnenden an. W20: bei 5-15 trifft er und infiziert ihn mit einer juckenden Krankheit. Abzug auf alle körperlichen Wurfproben.
Karo 9	100 beißende und stechende winzige Insekten brechen aus dem Kopf hervor. Verursachen pro Biss leichten Schaden, Prozentwürfel für Treffer.
Karo 10	Der Öffnende vergisst sofort alles, was in den letzten 24 Stunden geschehen ist.
Karo B	Decke und Boden des Zentrums bewegen sich binnen 60 Sekunden aufeinander zu. Alles im Bereich wird zerquetscht. Sollten Köpfe betroffen sein, folgen die Konsequenzen sofort. Keine Wirkung auf Meton, danach kehren Decke und Boden zurück.
Karo D	Ein großer Stein rollt 3W6 zufällige Wege weit, blockiert Durchgänge, kann Charaktere zerquetschen. Meton folgt dem Geräusch sofort, kann durch den Stein nicht verletzt werden.
Karo K	Eine Druckwelle schleudert alle Charaktere an die Wand und verursacht mittelschweren Schaden.
Karo A	Der Knochenteil des Kopfes explodiert. Jeder, der getroffen wird, verspürt das Bedürfnis, Gehirn zu essen. Nach jedem Bissen geht es ihm schlechter. Gelingt es, von drei verschiedenen Gehirnen zu essen, stirbt der Charakter.

B= Bube **D**= Dame **K**= König **A**= Ass

Tante Brendas Sammlung

Ein Abenteuer für „In Darkest Warrens“ von Scott Malthouse und Trollish Delver Games

VORGESCHICHTE: In der kleinen Stadt Achsfurt lebte eine Hexe. Sie War allgemein von allen gemocht, sorgte sie doch für gute Ernten und versorgte die Kranken.
Neben ihrer beruflichen Hexerei sammelte sie alte Artefakte und die Bewohner Achsfurts bauten ihr zum Dank für die ganze Hilfe eigens ein Lagerhaus für ihre Sammlung.

PLOTHOOK: Die Hexe Brenda ist vor kurzem gestorben und einige Kinder haben sich in das Lagerhaus geschlichen. Das ist zwei Tage her und sie sind nicht zurück gekommen. Die Eltern sind verzweifelt und verängstigt und bitten die Helden um Hilfe.

DAS LAGERHAUS: Von außen scheint es sich um ein gewöhnliches Lagerhaus zu handeln, nicht mal besonders groß ist es. Es gibt keine Fenster, nur eine etwas breitere Holztür.

RAUM 1: Betritt man das Lagerhaus durch die nicht verschlossene Tür, bemerkt man sofort das etwas nicht stimmt. **Mind-Wurf** um zu erkennen was falsch ist.
Der Raum entspricht dem was man von außen sieht, doch er hat Türen an allen drei Wänden. In diesem Raum befindet sich ein großer Teppich auf dem Boden, ansonsten ist er leer.

RAUM 2: Tritt man durch die Linke Tür betritt man einen Raum mit dunklen Holzwänden, hier stehen drei schwarze Särge an der Wand gegenüber der Tür.
An der Rechten Wand hängt ein großes Gemälde, dass einen Blutroten Vollmond zeigt.
Im Rechten der Särge befindet sich ein untotes Skelett, dass aufwacht, sobald der Raum betreten wird. Im mittleren befindet sich ein Haufen Knochen. Darin kann ein Schatz gefunden werden. Der Linke Sarg ist leer.

RAUM 3: Der Raum scheint kein Raum zu sein, sondern eine Lichtung inmitten eines dunklen Waldes. Silbriges Mondlicht scheint von oben auf einen herab und ein kalter Wind weht. Mitten auf der Lichtung sitzt eines der Kinder, ein kleines Mädchen und scheint mit etwas zu spielen.
Hier ist eine Illusionsfalle (4+, schwierig zu finden, Effekt: Wer von der Falle erwischt wird, sieht nicht ein harmloses Kind, sondern eine besessene mit Schwarzen Augen und bleicher Haut, die mit dem Schädel eines anderen Kindes Spielt)

Schreitet man nach links in den Wald kommt man zu Raum 6

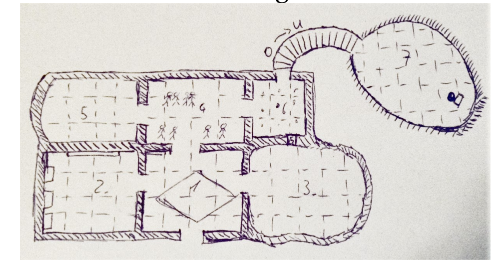
RAUM 4: In diesem Raum befindet sich eine Sammlung von Puppen. Die meisten sehen aus wie kleine Kinder, es gibt aber auch einige die Erwachsene darstellen.
Zwei der Puppen sind Lebendig und attackieren die Helden. Es gibt Türen zu beiden Seiten.

RAUM 5: Durch die geöffnete Tür kann man nicht in den Raum schauen, ein schwarzer Nebel versperrt die Sicht. Mit einem **Mind-Wurf +1** kann man Kinderstimmen aus diesem Raum hören.
Betritt man den Raum sieht man dass es sich um einen gemauerten Kerker handelt und dort wo gerade noch Nebel war ist jetzt eine verschlossene Gittertür (10 Wunden). Hier sitzen zwei weitere Kinder fest und starren zusammengekauert an die Decke, wo ein Schwarzer Sack aufgehängt ist. Der Sack scheint sich zu bewegen. Wird er geöffnet (heruntergeholt oder zerschossen) zeigt sich der Inhalt, ein ganzer Schwarm schwarzer Skorpione.

RAUM 6: Dieser kleine Raum wird von einigen geisterhaften Lichtern erhellt, ist ansonsten aber leer. Berührt man eines der Lichter (**Nimble-Test**) läuft einem ein eisiger Schauer den Rücken runter und die Geister finden eine Angst des Charakters heraus.

RAUM 7: Eine Treppe führt hinab in das Dunkel der Erde, kaltes Wasser tropft von der Decke und lässt den Charakteren die Haare zu Berge stehen, doch es fehlen noch immer Kinder.
Unten angekommen öffnet sich ein runder höhlenartiger Raum, auf dessen gegenüber liegender Seite ein Junge an eine Schwarze Säule gefesselt ist.
Mitten im Raum steht eine Schattenhafte Kreatur.
Hinter der Säule befindet sich eine Truhe, die einen Magischen Gegenstand und einen Beutewurf enthält.

MONSTER:
Lebende Puppe: 4+, 4 Wunden, Spezial Aktion: 1 Mal im Kampf können die Klingenarme um den Körper rotieren und alle umstehen Helden angreifen.
Schatten: 4+, 10 Wunden, Spezial Aktion: kann jede Runde die Gestalt der Angst eines Charakters anpassen, sollte der zuvor ein Licht berührt haben. Wenn er den Charakter in dieser Form angreift erhält er +1 auf den Angriff.



Von Robin Hormel zum Thema Spukhaus

Von Uexkülls Grauen Version 1.1

Ein Abenteuer für den Winter-OPC 2016 in der Kategorie „Im Spukhaus“ von Tobias Deißler

~ Übersicht ~

„Von Uexkülls Grauen“ ist ein Grusel-Abenteuer. Es spielt im Jahre 1901 im heutigen Lettland, das damals Teil des zaristischen Russlands war. August Peter von Uexküll, ein deutsch-baltischer Adeliger und Erfinder, lädt die Spieler-Charaktere auf seinen Landsitz ein, wo er drahtlose Sprachübertragung mit Hilfe eines Funkwellen-Geräts vorführen will. Dort angekommen kommt es zu merkwürdigen Vorfällen, und es liegt an den Spieler-Charakteren, den Dingen auf den Grund zu gehen.

~ Motivation ~

Die Spieler-Charaktere können aus den verschiedensten Gründen in das Abenteuer verwickelt werden, da von Uexküll seine Einladungen zu seiner Vorführung sehr weit gestreut hat: Alte Studienkollegen oder Corpsbrüder von August Peter von Uexküll, Freundinnen von Frau von Uexküll, Mitglieder der preussischen oder russischen Akademie der Wissenschaft, andere Erfinder, Beamte vom deutschen Marine-Hauptamt, interessierte Adelige, etc.
Als gemeinsame Sprache bietet sich Deutsch an.

~ Anreise ~

Das Uexküll-Anwesen befindet sich im Nordwesten von Lettland, etwa 30 Kilometer nordöstlich der Hafenstadt Windau (heute: Ventspils), auf einem niedrigen Hügel in der Nähe des Dörfleins Irbene, am Fluß Irbe.
Die Anreise erfolgt am bequemsten über Windau, dass sowohl über eine regelmäßige Fährverbindung an Travemünde angeschlossen ist, als auch über eine Bahnlinie an Riga und Moskau. Von Windau aus ist der Weg allerdings sehr mühsam, und führt über schlecht gepflegte Feldwege durch einsame, urwaldartige Wälder; nur gelegentlich gibt es kleine Dörfer. Kutschen holen die Charaktere vom Bahnhof bzw. vom Hafen ab. Mit diesen ist die Strecke in etwa drei Stunden zu bewältigen.

~ Land und Leute ~

Das heutige Lettland ist 1901 Teil des zaristischen Russlands. Die deutsch-baltische Oberschicht besitzt noch viele ihrer Privilegien. Die lettische Landbevölkerung ist größtenteils arm, ungebildet und abergläubisch, und wird als Menschen zweiter Klasse behandelt. Sie spricht lettisch; russisch versteht kaum jemand, aber in Städten ist Deutsch durchaus nützlich, und auch der eine oder andere Bedienstete eines Deutsch-Balten auf dem Lande – die natürlich deutsch reden – versteht ein paar Brocken und kann radebrechen.
Windau ist eine ziemlich moderne Kleinstadt (20.000 Einwohner). Der Hafen wurde vor wenigen Jahren ausgebaut und über eine Bahnlinie (über Riga) mit Moskau verbunden. Windau ist der wichtigste Ostsee-Hafen des Russischen Reiches, und ein geschäftiger Warenumschlagplatz.
Das Hinterland um die Stadt ist von Wälder bedeckt, die weitestgehend unberührt sind. Nur die Ränder werden eher widerwillig zur Brenn- und Bauholz-Gewinnung genutzt.

~ Das Anwesen ~

Das Anwesen liegt auf einem flachen Hügel etwa einen Kilometer vom Dorf entfernt. Es ist von einer mannshohen Mauer umgeben. Hinter dem Haupthaus befinden sich Pferdestall, Scheune, Backhaus und ein kleines Wohngebäude für die männlichen Bediensteten. Etwas abseits davon steht das technische Dreigestirn von großer Laborhalle, Generatorschuppen, und Sendeturm.

~ Das Haupthaus ~

Das Haus ist vierstöckig, und integriert den alten Burgturm. Davon abgesehen ist es hochmodern und verfügt über elektrische Beleuchtung und Zentralheizung. Auf jedem Stockwerk gibt es ein Badezimmer und ein Wasserklosett.

Keller
Im Keller befinden sich die Wohnräume der weiblichen Bediensteten, Vorratsräume, und der Batterieraum mit Schaltkästen und Sicherungen. Der Turm scheint nicht unterkellert zu sein.

Erdgeschoss
Eine karg eingerichtete, längliche Eingangshalle (eher ein besserer Flur) mit einer Treppe nach oben. Linkerhand: Unterer Salon, Frühstückszimmer, Küche. Rechterhand: Speisezimmer, Bibliothek, Schreibstube. Nach hinten: Waschküche und die „hintere Halle“.

Erster Stock
Die Wohnräume der Familie, Arbeitszimmer, oberer Salon mit Zugang zur Terrasse nach hinten, Turmzimmer.

Zweiter Stock
Gästezimmer, Zugang zum Turm mit Treppe ganz nach oben, schmaler Balkon nach vorne.

Dritter Stock
Gästezimmer, Zugang zum Dachboden.

Okkultes Studierzimmer
Der verstorbene Gottfried Otto von Uexküll hatte unter dem Turm sein okkultes Studierzimmer. Es ist nur durch einen Geheimgang in der Bibliothek zugänglich.

~ Die Laborhalle ~

Das Labor wird von Quecksilber-Dampflampen in ein unheimliches, grünliches Licht getaucht. Die Halle wird dominiert von einem gewaltigen Lichtbogen-Sender, aus dessen Mitte beim Betrieb eine fahle Flamme aus ionisiertem Gas aufsteigt. Die Bedienung des Funkgerätes erfolgt über zahlreiche Hebel und Drehräder und erfordert viel Fingerspitzengefühl. Das Mikrofon ist fest eingebaut und wird von wuchtigen Kühlrippen eingerahmt. Die gesamte Konstruktion wird beim Betrieb sehr heiß.

~ Das Empfangsgerät ~

Der Empfänger ist wesentlich kompakter, nimmt aber immer noch die Hälfte des Innenraumes einer 3 auf 6 Meter großen Hütte ein, die etwa einen Kilometer entfernt auf einem weiteren Hügel steht. Die Batterien für den Betrieb werden für jede Vorführung mit einem Pferdekarren dorthin geschafft. Herzstück des Empfängers ist ein Pyrit-Gleichrichter. Die demodulierte Sprache wird durch einen mechanischen Verstärker hörbar gemacht, der von einem kleinen Elektromotor angetrieben wird.

~ Geister ~

Der Vater von August Peter war Okkultist. Sophia, August Peters älteste Tochter, hat das Zauberbuch ihres Großvaters gefunden und gemeinsam mit ihrer jüngeren Schwester ein bisschen „herumexperimentiert“, und dabei die Geister von drei Schamanen erweckt, die seither herumspuken:
Ein Greis, der vornüber gebeugt an einem langen, mit Federn und Knochen verzierten Stock geht; ein vernarbter Mann, der ein zitherartiges Musikinstrument (eine Kokle) in Händen hält, mit der er geisterhaft spielt; sowie ein Jüngling, der ein Amulett mit runenverzierten Steinen und Kristallen um den Hals trägt und mit einem Feuerstein-Messer bewaffnet ist.
Die Geister können keine Linien aus Salz überqueren oder in Salzkreise eindringen bzw. aus ihnen entkommen, aber wenn sie für die Nacht verschwinden können sie in der nächsten Nacht an anderer Stelle im Haus wieder auftauchen. Sie sind durch Schusswaffen nicht zu verletzen, aber ein Treffer mit einer Eisenwaffe kann sie für wenige Minuten aus dieser Welt schleudern.
Um die Geister los zu werden, muss man das, was sie in dieser Welt hält – für gewöhnlich ihre sterblichen Überreste – salzen und verbrennen. Die Schamanen wurden schon verbrannt; was sie in dieser Welt hält sind drei Gegenstände: Der lange Stock des Greises (zu finden im okkulten Studierzimmer des alten Uexküll) und das Instrument des Mannes (hängt als Deko im Turmzimmer an der Wand). Der dritte Gegenstand ist das Amulett des Jünglings. Dieses trägt die Uexküll-Tochter um den Hals, allerdings fehlt ein Kristall. Dieser Pyrit-Kristall ist im Funkempfänger eingebaut! Jeder Test und jede Funkvorführung führt den Geistern Energie zu, die deshalb immer stärker werden. Außerdem können sie über den angeschlossenen Lautsprecher reden! August Peter hält dies für Botschaften von Außerirdischen!
Nur, wenn alle Gegenstände verbrannt (bzw. der Kristall zertrümmert) werden, gehen auch die dazu gehörigen Geister in Flammen auf (bzw. zersplittert der Jüngling in tausend Einzelteile) und sind für immer gebannt.

~ NSCs ~

Gottfried Otto Freiherr von Uexküll
(*31.1.1811, †30.11.1881) „Großvater“ von Uexküll, der Vater von August Peter, war Verwaltungsbeamter in Windau, der im Zuge der Russifizierung aus dem Amt gedrängt wurde und sich dem Okkultismus zuwandte. Er beschoss, dem Stadtleben den Rücken zuzukehren und sich auf das alte Land um Irbene mit seiner düsteren Geschichte zurückzuziehen.

Sabrina Maria von Uexküll
(*1.5.1825) „Großmutter“, Frau von Gottfried Otto, streng, aufrecht, arbeitsam, reitet aus und gibt Anweisungen. Sie mag ihre Schwiegertochter gar nicht, die beiden haben sich aber arrangiert und versuchen, so wenig wie möglich miteinander zu tun zu haben.

August Peter Freiherr von Uexküll
(*13.4.1855) Der jetztige Hausherr und Erfinder, vereint das Klischee des arroganten Adeligen mit dem des verrückten Erfinders.

Charlotte Dorothea von Uexküll, geb. von Medem
(*18.12.1861) Die Ehefrau von August Peter, ist hier in der Abgeschiedenheit sehr unglücklich und leidet unter ihrer Schwiegermutter, bewahrt aber Haltung und versucht, sich nichts anmerken zu lassen.

Sophia Alexandra von Uexküll
(*23.4.1884) Die ältere Tochter, rebellisch, störrisch, schwer zu bändigen.

Katharina Ottilie von Uexküll
(*1.8.1886) Die jüngere Tochter, ruhig, zurückhaltend, aber lässt sich von ihrer Schwester beeinflussen.

Zinaida Dashkova
(*6.1.1866) Die Gesellschafterin bzw. Gouvernante. Sie ist technisch gesehen nicht Teil der Familie, aber vom Status definitiv nicht den Bediensteten zuzurechnen. Eine strenge Frau, die die beiden Uexküll-Töchter gerade so im Zaum halten kann.

Bedienstete
Köchin, Betia Eglitis
Küchenmagd, Daiga Ozols
Zimmermädchen, Lavize Liepins
Zimmermädchen, Keita Krumins
Verwalter, Peter Hartmann
Gärtner, Andris Peterson
Stallknecht, Juris Ozolins
Stallknecht, Maris Ozolins
Laborgehilfe, Valdis Janson

~ Zeitleiste ~

In grauer Vorzeit
Der Ort des heutigen Uexküll-Anwesens ist ein heidnisch-schamanistisches Heiligtum, auf dem grausame Rituale vollzogen werden.

1260
Der Deutsche Orden erobert das Gebiet, metzelt die Schamanen dahin und errichtet am Ort ihres Heiligtums eine kleine Trutzburg.

1391
Die Burg brennt unter ungeklärten Umständen ab; nur der Turm bleibt stehen. Der Deutsche Orden überlässt das Gebiet sich selbst.

1611
Das Gebiet fällt an die von Uexkülls, die sich nicht darum kümmern und nur gelegentlich Steuereintreiber vorbeischicken.

1878
Gottfried Otto von Uexküll initiiert den Bau des heutigen Uexküll-Anwesens.

1880
Das Anwesen ist fertig, die Familie von Uexküll übersiedelt von Windau aus hierher.

1881
Gottfried Otto von Uexküll stirbt an einem Herzinfarkt. Der junge August Peter von Uexküll bricht sein Studium in Deutschland ab und übernimmt die Familiengeschäfte.

1885
Bau der Laborhalle

1891
Bau eines ersten Sendeturmes

1894
Der erste Sendeturm wird vom Blitz getroffen und brennt ab. Bau eines zweiten Sendeturmes.

1899
Demontage des zweiten Sendeturmes, Bau des dritten, heutigen Sendeturmes.

1901
Spielbeginn

DER MÖRDERISCHE GEIST

Ein Beitrag zum Winter OPC 2016 von Tobias Gehring – System: DSA 4 – Kategorie: Im Spukhaus



„Zur Stundt, da das Antlitz des gerechten Goetterfyrsten PRAios erschienen, wardt heuth im Burghofe der Mordtbube Anshag Isendahl dem Scharfrichter vorgefuehret, welchselbiger dem Verurtheylten alsdann mit einem Rade die Glieder brach und hernach ihn auf dasselbe bandt, dorten zu verweylen, bis GOLgari ihn gefundten. Also wardt vollstrecket das Urtheyl, und jedermann frohlocket darob, nimmermehr fuerchten zu muessen die Schrecknis, welche der Gerichtete ueber die Landte gebracht.“ (Aufzeichnungen des Barons Rondreich von Gerbaldsberg, anno 708 BF)

Hintergrund und Persönlichkeit: Vor über 300 Jahren zog Anshag Isendahl als Tagelöhner zwischen den Bergwerken und Steinbrüchen der Schwarzen Sichel umher. Unterwegs suchte er des öfteren in möglichst abgelegenen Häusern Obdach für die Nacht. War ihm dieses gewährt worden, wartete er, bis die Gastgeber schliefen, tötete sie mit wuchtigen Hammerschlägen auf den Schädel und zerschmetterte hernach auch die anderen Gliedmaßen. Im Winter 708 BF wurde er gefangen genommen und auf der im Gebirge gelegenen Burg Gerbaldsberg hingerichtet. Doch anstatt nach seiner Hinrichtung in die Niederhöllen einzugehen, kehrte sein Geist als Nachtalp auf Dere zurück, um in körperlicher Form aufzuerstehen und die Mordserie fortzuführen. Mit Alpträumen quälte Anshags Geist die Bewohner der Burg und entzog ihnen die Lebenskraft, die er für seine Rückkehr von den Toten benötigte. Aber bevor Anshag genug Lebensenergie geraubt hatte, zerstörte ein Brand die Burg – allein der Bergfried überstand das Inferno. Die wenigen Überlebenden flohen und berichteten in den umliegenden Ortschaften von dem Feuer sowie von den Alpträumen, und so galt die ausgebrannte Ruine alsbald als verflucht und wurde fortan gemieden. Da Anshag sich als Nachtalp nur innerhalb einer Zone von 1 Meile Radius um den Ort seines Todes bewegen kann, brachten diese Umstände es mit sich, dass er in den letzten drei Jahrhunderten kaum mehr schlafende Opfer fand. Doch konnte er vor dem Brand bereits einen Großteil der für die Reinkarnation benötigten Lebensenergie rauben, sodass die baldige Auferstehung des Mörders droht, wenn Menschen wieder einmal in dem alten Bergfried übernachten.

Aussehen: Als Nachtalp ist Anshag nur als dunkler Schatten zu sehen, der auf der Brust seines schlafenden Opfers kauert. Sollte es ihm gelingen, ins Leben zurückzukehren, erscheint er als muskulöser Hüne von Ende 30 mit rotblondem, kurzem Haar und Vollbart, in wetterfeste Kleidung gehüllt und mit einem schweren Hammer bewaffnet.

Spielwerte: Anshag verfügt als Geist über die üblichen Werte eines Nachtalps (s. *Mit Geistermacht und Sphärenkraft*, S. 111) mit inzwischen 489 gesammelten LeP und den Eigenschaften Astralblick, Gegenstände beleben, Schaden auf unbelebte Materie und Sikaryan-Raub. In menschlicher Gestalt hat Anshag folgende Werte:

MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 10 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 16 **LeP** 35 **AuP** 33 **AsP** - **KaP** - **MR** 3
AT 15 **PA** 10 **TP** 1W+6 (Vorschlaghammer) **INI** 9 **RS/BE** 1/1
Vor- und Nachteile: Herausragende Eigenschaft (Körperkraft), Zäher Hund / Gesucht II (sobald er als Reinkarnation des vermeintlich toten Serienmörders erkannt wurde), Weltfremd (Neuerungen seit 708 BF)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag

Szenariovorschläge:

- Auf der Flucht vor einem Unwetter, wilden Tieren, oder Verfolgern aus den nahen Schattenlanden erreichen die Helden abends die Ruine Gerbaldsberg und verschanzen sich im Bergfried. Dass dieser nicht die erhoffte sichere Zuflucht bietet, erfahren die Helden des Nachts, als sie von Alpträumen gequält werden, die ihnen Lebenskraft rauben. Sollten sie dennoch auch die darauffolgende Nacht hier verbringen (weil sich das Unwetter nicht legt oder ein Ausbruch gegen die den Turm belagernden Verfolger zu riskant erscheint), und gelingt es ihnen zuvor nicht, den Geist auszutreiben, wird sich Anshag in ihrer Mitte zu neuem Leben erheben.
- Alternativ haben nicht die Helden, sondern eine andere Reisegruppe in dem Bergfried genächtigt und Anshag so unwillentlich zu seiner Auferstehung verholfen. Daraufhin wurden sie die ersten Opfer des wiedererweckten Mörders. Zwei Wochen später, als die Reisenden längst an ihrem Ziel in Baliho hätten eingetroffen sein sollen, werden die Helden auf die Suche nach den spurlos Verschwundenen geschickt. In der Region um die Ruine Gerbaldsberg finden die Helden die Leichen einer nach dem unter „Hintergrund“ beschriebenen Modus Operandi ermordeten Bergbauernfamilie. In der nächsten größeren Ortschaft stellt sich heraus, dass es in letzter Zeit bereits einen weiteren, ähnlichen Mordfall gegeben hat. Im Laufe der Ermittlungen stoßen die Helden auf die Geschichte Anshag Isendahls, von dessen Existenz als Geist und jüngst erfolgter Auferstehung man nichts weiß, und hören verschiedene Schauermärchen zur Ruine Gerbaldsberg. Mag die Gruppe zunächst noch glauben, jemand ahme die Taten des vor Jahrhunderten hingerichteten Verbrechers nach, bringt ein Besuch der Ruine schließlich die Wahrheit ans Tageslicht.

Auf dem Sprung



Auf Eris verstecken sich Vaganten

und lernen die letzten Geheimnisse der Mystik

Alles Humbug! Eris ist ein Gerücht genauso wie Pluto!

Nein! Sie sind dort gelangen!

Warum sonst gibt es wohl ein Nexusportal dorthin?

So sagt man, dort sind die Dämonen!

Die Legende von Eris

Im Asteroidengürtel der zerstörten Erde der 10. Welt sind mehrere Nexusportale bekannt, die zu anderen Welten führen.

Unter Vaganten hält sich hartnäckig das Gerücht, es gebe noch ein weiteres, temporäres Portal, das zu Eris, einem Zwergplaneten am äußersten Rand des Sonnensystems führt. Andere halten das für Gerede, genauso wie den Pluto.

Ist Eris ein Paradies für Mystiker? Ist er ein Versteck der besiegten Dämonen? Zwar kursiert eine alte Karte dorthin, aber nur die wenigsten haben ihre Geheimnisse entschlüsselt.

Die Anweisungen der Karte

Um die versteckten Hinweise der Karte zu entdecken, musst Du sie wie folgt falten:

⊗ Wähle eines der vier Motive

⊗ Falte entlang der markierten Linie in der Reihenfolge
1–3 oder
1–4

⊗ Falte nach vorne oder nach hinten

Die Geheimnisse der Karte

Die Position des Portals



Das Kraterversteck auf Eris



Ein Dämon



Ein Hilferuf und ein Besessener



Idee, Grafik & Layout Klaus Westerhoff 2016/17
Online spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für WinterOPC 2016 „Auf dem Sprung"
Equinox

Runner: Auf dem Sprung

(von Markus Sauerbrey)

… beschreibt eine Art, **Shadowrun** mit den Regeln von **Fate Core** schnell zu realisieren (z.B. für eine Convention). Dabei muss mindestens die SL mit beiden Rollenspielen vertraut sein.

Methoden & Fertigkeiten

Bei einer Probe wird die jeweilige Situation mit dem Ziel und dem Stil des Runners kombiniert, um den für die Probe relevanten Wert festzulegen. Um an einer Wache vorbei zu kommen, könnte ein Runner an dieser vorbeischleichen (Verschlagen + Athletik), ein anderer die Wache bestechen (Cool + Gebräuche) und wieder ein anderer die Wache überwältigen (Brutal + Kampf).

Stress & Konsequenzen

Jedes Stresskästchen steht für einen Punkt Stress und wird bei aufkommenden Stress jeglicher Art in entsprechender Menge angekreuzt. Individueller Stress sinkt am Ende einer Szene um einen Punkt und verschwindet aber erst vollständig, wenn der Run vorüber ist oder der Runner ihn in Konsequenzen umwandelt (hier wieder klassisch leicht, mittel und schwer), sinkt allerdings

Stress kann **körperlicher** oder **geistiger** Stress sein, auch magischer **Entzug**, aufgewendete **Nuyen**, verbrauchte **Munition** oder unter Druck gesetzte **Connections** fallen darunter. Der Runner kann Stress auch pro Probe ein Mal freiwillig auf sich nehmen und erhält für einen einen Punkt einen Bonus von +2. **Konsequenzen** können ebenfalls verschiedener Natur sein und beziehen sich immer auf die letzte Art von Stress deretwegen man eine Konsequenz gewählt hat.

Die SL verwaltet den **Missionsstress**. Dafür stehen i.d.R. so viele Kästchen zur Verfügung, wie Runner an dem Run teilnehmen plus 1. Die Punkte, die Runner am Ende einer Szene an Stress verlieren, markiert die SL an Missionsstress. Ein kleiner Haken kann ebenfalls einen Punkt Missionsstress bedeuten, ein großer Haken sogar drei Punkte. Überschreitet der Stress am Ende einer Szene die Anzahl an Kästchen, tritt in der folgenden Szene eine Komplikation ein. Die SL kann diese spontan erschaffen, oder bereits vorab mögliche Komplikationen benannt haben. Komplikationen können beispielsweise neue Szenenaspekte oder ganz eigene Szenen sein.

Magie & Matrix

Magie oder besondere Matrixhandlungen kann ein SC oder SLC als Methoden/Fertigkeitsprobe ins Spiel bringen. Effekte, die nicht oder nicht leicht mit anderen (weltlichen/physischen) Werkzeugen erzeugt werden können, erhalten eine höhere Schwierigkeit oder bedürfen des Erschaffens eines vorbereitenden Aspektes (oder beides).

Szenen & Handlungen

Eingangsverhandlungen mit Mr. Johnson: Geistiger Konflikt, der Einfluss auf die Höhe des Missionsstress hat.

Fahrzeug-Verfolgungsjagd: Körperlicher Konflikt, bei der alle Teilnehmer zu ihren jeweiligen Fahrzeugen zusammen gefasst werden. Nur der Fahrer nimmt Stress, jeder Mitfahrer kann diesen allerdings mit eigenen Konsequenzen senken.

Planung vor dem Ding: Eine Vorbereitungsszene, in der jeder einen Vorbereitungsaspekt erschaffen kann. Dieser bleibt inaktiv, bis er in einer passenden Szene aktiviert und zu einem Szenenaspekt wird. Einen freien Einsatz gibt es dabei nur ab einem vollen Erfolg.

Ein Ding drehen: Eine Herausforderung oder ein Konflikt, bei dem die Gegenspieler als eine bis drei abstrakte Gegenmaßnahmen agieren (z.B. physische, magische und Matrixsicherheit).

Viel Spaß!

Name

___

Konzept: *Elfische(r) Straßensamurai*
Weitere Aspekte: *Meine Gang-Vergangenheit verfolgt mich; Unterschicht-Lebensstil in einem besseren Viertel der Barrens; Die Sonne mag mich genau so wenig, wie ich sie; +1 weiterer Aspekt:*

___

Methoden (+2, +1,+1, +0, +0, +0)
Brutal ___, Cool ___, Fix ___, Gewagt ___, Rational ___, Verschlagen ___

Fertigkeiten
Athletik +1, Bildung +0, Fahren +0, Gebräuche +1, Kämpfen +2, Technik +0

Kampfkunstexperte: Ein Mal pro Spielsitzung erhältst Du +2 auf das Erschaffen eines Vorteils mit Kämpfen.
Ares Predator: Ein Mal pro Spielsitzung kannst Du diese Waffe als Situationsaspekt ins Spiel bringen und dann ein Mal frei einsetzen.
Panzerjacke: Zwei Deiner Würfel werden zu Bonuswürfeln. Für jedes Minus beim physischen Verteidigen auf einem dieser Würfel sinkt der erhaltene Stress trotz Misserfolg um 1.
Cyberaugen: Ein Mal pro Spielsitzung darfst Du einen auf Sicht basierenden Situationsaspekt ignorieren.

Stress: OOOOO **Erholungsrate:** 3

Leichte Konsequenz:

Mittlere Konsequenz:

Schwere Konsequenz:

Name

___

Konzept: *Zwergischer Decker / Zwergische Deckerin*
Weitere Aspekte: *Mittelschicht-Lebensstil in einem Apartmentkomplex in Downtown; Es gibt kein Problem, das man nicht bei einem Bier besprechen kann; Ich bin kein Techniker, sondern Künstler!; +1 weiterer Aspekt:*

___

Methoden (+2, +1,+1, +0, +0, +0)
Brutal ___, Cool ___, Fix ___, Gewagt ___, Rational ___, Verschlagen ___

Fertigkeiten
Athletik +0, Bildung +1, Fahren +1, Gebräuche +0, Kämpfen +0, Technik +2

Hard- und Softwareexperte: Ein Mal pro Spielsitzung erhältst Du +2 auf das Erschaffen eines Vorteils mit Technik.
Renraku Cyberdeck: Zwei Mal pro Spielsitzung kannst Du das Cyberdeck als Situationsaspekt ins Spiel bringen und dann ein Mal frei einsetzen.
Remington Roomsweeper: Einer Deiner Würfel wird zu einem Bonuswürfel. Für ein Plus auf diesem Würfel beim Angriff machst Du +1 Stress.
Magschlossknacker: Ein Mal pro Spielsitzung kannst Du den Magschlossknacker als Situationsaspekt ins Spiel bringen und dann ein Mal frei einsetzen.

Stress: OOOOO **Erholungsrate:** 3

Leichte Konsequenz:

Mittlere Konsequenz:

Schwere Konsequenz:

Name

___

Konzept: *Orkischer Rigger / Orkische Riggerin*
Weitere Aspekte: *Wenn Du etwas tust, tu es richtig!; Die Prothesen habe ich dem Konzernkrieg zu verdanken; Ich leben mit meiner Großfamilie lebt in einer Unterschicht-Gegend in Renton; +1 weiterer Aspekt:*

___

Methoden (+2, +1,+1, +0, +0, +0)
Brutal ___, Cool ___, Fix ___, Gewagt ___, Rational ___, Verschlagen ___

Fertigkeiten
Athletik +0, Bildung +0, Fahren +2, Gebräuche +0, Kämpfen +1, Technik +1

Fahrzeugexperte: Ein Mal pro Spielsitzung erhältst Du +2 auf das Erschaffen eines Vorteils mit Fahren.
GMC Bulldog: Ein Mal pro Spielsitzung kannst Du diese Karre als Situationsaspekt ins Spiel bringen und dann ein Mal frei einsetzen.
Kampf- und Überwachungsdrohnen: Zwei Mal pro Spielsitzung kannst Du eine Drohne als Situationsaspekt ins Spiel bringen und dann ein Mal frei einsetzen.
Fahrzeuggeschütz: Einer Deiner Würfel wird zu einem Bonuswürfel. Für ein Plus auf diesem Würfel beim Angriff machst Du +1 Stress.

Stress: OOOOO **Erholungsrate:** 3

Leichte Konsequenz:

Mittlere Konsequenz:

Schwere Konsequenz:

Name

___

Konzept: *Trollischer Straßenschamane / Trollische Schamanin*
Weitere Aspekte: *Ich bin nicht aufbrausend, sondern leidenschaftlich; Meine Zeit als Eintreiber habe ich lange hinter mir; Mein Squatter-Lebensstil ist eine Frage der Freiheit, nicht des Geldes; +1 weiterer Aspekt:*

___

Methoden (+2, +1,+1, +0, +0, +0)
Brutal ___, Cool ___, Fix ___, Gewagt ___, Rational ___, Verschlagen ___

Fertigkeiten
Athletik +0, Bildung +2, Fahren +0, Gebräuche +1, Kämpfen +1, Technik +0

Experte für Wahrnehmungszauber: Ein Mal pro Spielsitzung erhältst Du +2 auf das Erschaffen eines Vorteils mit Bildung.
Geister: Ein Mal pro Spielsitzung kannst Du einen Geist als Situationsaspekt ins Spiel bringen und dann ein Mal frei einsetzen.
Gefütterter Mantel: Einer Deiner Würfel wird zu einem Bonuswürfel. Für ein Minus beim physischen Verteidigen auf diesem Würfel sinkt der erhaltene Stress trotz Misserfolg um 1.
Heilungsfokus: Ein Mal pro Spielsitzung darfst Du für einen Fate-Punkt eine körperliche Konsequenz einer Person um eine Kategorie zu senken.

Stress: OOOOO **Erholungsrate:** 3

Leichte Konsequenz:

Mittlere Konsequenz:

Schwere Konsequenz:

Unheil über Engasal

Autor: Henning v. Bassi; Beitrag für den „Winter One Page Contest“ 2016
System/Welt: Das Schwarze Auge/Aventurien
Ort u. Zeit: „Herzogtum“ Engasal, Steineichenwald/ca. 1008 BF

Szenario-Hintergrund

Das muss doch nicht sein! Kaum hat der gute Leonardo eingesehen, dass diese Spielerei mit sogenannten Fluggeräten nur die Bürger verwirrt, schickt sich dieser Aurelius an, von neuem mit solchem Unfug zu beginnen!
– Kaiser Hal, 1006 BF, zitiert nach dem Aventurischen Boten

Rondra 13 Hal/1006 BF: In Havena führt der *Mechanicus Aurelius*, ein Konkurrent des berühmt-berüchtigten *Erfinders Leonardo*, ein mit Menschenkraft angetriebenes Luftschiff der Öffentlichkeit vor. Unter den Augen des anwesenden *Prinzen Brin* (der im Gegensatz zu seinem Vater den Experimenten Aurelius‘ nicht ablehnend gegenübersteht) versagt die Konstruktion jedoch aufs Kläglichste. In Reaktion auf das Desaster untersagt die „Kanzlei für Reichsangelegenheiten“ – gestützt auf ein Dekret aus dem Jahre 11 Hal – jegliche weitere Experimente mit „durch die Lüfte schwebenden Fluggeräten“.[1]
Doch Aurelius gab nicht auf, wenngleich er auch die gewünschte Versicherung abgab, sich nicht mehr mit „schwebenden Fluggeräten“ zu befassen. Er verließ bald Havena und zog in die sog. „Waldwildnis“, eine riesige Waldfläche im Herzen der „Streitenden Königreiche“, die kaum von Menschen bewohnt ist. Hier forschte er abseits jedweder störender Zivilisation weiter an seinen Flugschiffen.
Und tatsächlich: Mithilfe zweier Knechte und dank der Unterstützung des Alchimisten *Rodwid Sfewel*, der als wohl bislang einziger Aventurier einen Weg fand, aus speziell gebranntem Kalk Gas zu gewinnen und dies als Verbrennungsstoff nutzbar zu machen, konstruiert Aurelius schließlich einen primitiven, aber voll funktionstüchtigen Heißluftballon. Die in aller Heimlichkeit stattfindende Jungfernfahrt des Ballons verläuft jedoch anders als geplant …

Engasal

Die Abenteurer hat es nach Engasal verschlagen – ein teilautonomes, kleines Dorf (250 Einwohner) am Fuße des Steineichenwald-Gebirges, das zwischen den Königreichen Nostria, Andergast, dem Orkland und Thorwal liegt. Der selbsternannte *„Herzog“ Garf I.*, ein größenwahnsinniger, meist betrunkener, aber freundlicher Ex-Söldner, der wegen seiner Sammelleidenschaft für alle erdenklichen (Fantasie-)Titel in der Adelswelt verlacht wird, nennt seinen Herrschaftsbereich „Herzogtum Engasal“ und hat eine eigene Zeitrechnung erlassen. Es ranken sich die aberwitzigsten Geschichten um den „Herzog von eigenen Gnaden“ und dessen Hofstab und so ist Engasal sicherlich auch für Ihre Helden eine Reise wert. Doch Obacht! – natürlich verstehen sich die Zöllner und Huren Engasals hervorragend darauf, Durchreisenden das Geld bis zum letzten Heller aus der Tasche zu ziehen …[2]

Eine Leiche

Die Helden machen es sich gerade im Ort gemütlich, als ein Toter gefunden wird. Etwas nordwestlich des Dorfes ist einer der örtlichen Winzer im Morgengrauen auf die Leiche eines Mannes gestoßen, der offenbar in der vorangegangenen Nacht gestorben ist. Der Körper des Toten weist keine Stich- oder Hiebverletzungen auf, dafür aber Quetschungen und Knochenbrüche. Es spricht einiges dafür, dass der Mann beim Klettern an der nahgelegenen Felswand abgestürzt ist und durch den Aufprall ums Leben gekommen ist – allerdings irritieren zwei merkwürdige Details: Zum einen ist der Tote splitternackt, zum anderen hält er in seiner Hand ein nicht verbranntes, unbenutztes Streichholz.

Nachforschungen

Garf I. ist die Sache nicht geheuer und so beauftragt er die Helden herauszufinden, was dem Mann zugestoßen sein könnte. Aber niemand im Ort kennt den Toten oder will in der vergangenen Nacht etwas Ungewöhnliches beobachtet haben, woran sicherlich auch ein rauschendes, herzogliches Fest auf „Schloss Hohenengasal“ nicht ganz unschuldig ist, auf das sich die meisten Einwohner gestern Nacht konzentriert hatten (wahrscheinlich waren auch die Helden eingeladen). Der bereits wieder relativ ausgenüchterte *Onswid Gruber*, Leiter der ansässigen Manufaktur[3], gibt zu bedenken, dass Streichhölzer ein sehr selten zu findendes Produkt sind, das höchstens unter Alchimisten gebräuchlich ist.
Weitere Verwirrung stiftet ein skurriler Fund südlich des Dorfes. Es finden sich dort, in einem Radius von 150 Schritten verstreut, die mutmaßlichen Kleider des Toten – darüber hinaus aber noch mehr Kleidungsstücke: Nachdem alle Hemden, Jacken und Hosen etc. eingesammelt sind, halten die Helden vier komplette Ausstattungen in Händen. Darauf kann sich nun wirklich keiner mehr einen Reim machen.

Was ist denn nun eigentlich geschehen?

Bei dem Toten handelt es sich um Aurelius‘ Helfer Rodwid Sfewel. Der Alchimist wurde nicht ermordet, sondern sprang selbst in den Tod. Gemeinsam mit Aurelius und dessen zwei Knechten befand er sich in der gestrigen Nacht im Heißluftballon, mit dem das Quartett zu einer ersten größeren Probefahrt aufgebrochen war. Leider hatten die vier noch keine Erfahrung mit den Tücken des „Luftmeers“ und gerieten vom Kurs ab. Der Heißluftballon flog direkt auf den Steineichenwald zu, so dass der Ballon am Gebirge zu zerschellen drohte. Um an Höhe zu gewinnen, warfen Aurelius und seine Begleiter allen Ballast aus dem Korb, doch das genügte nicht. Kurz vor Engasal entledigten sie sich sogar ihrer Kleidung, um an Gewicht zu verlieren. Doch der Ballon war immer noch zu schwer. Da entschied Rodwid, dass einer sich opfern müsse, um die anderen drei zu retten. Es wurden Streichhölzer gezogen, um das Schicksal entscheiden zu lassen, wer aus dem Korb springen müsse. Rodwid selbst zog das kürzeste Streichholz und sprang in die Tiefe; tatsächlich gewann der Ballon dadurch ausreichend an Höhe, so dass die verbliebenen drei Fahrer den Steineichenwald überfliegen konnten.

Verstörte Rotpelze, ängstliche Köhler und unentschlossene Orks

Den entscheidenden Hinweis können die Engasaler Goblins liefern, die etwas abseits des Dorfes (in friedlicher Koexistenz mit den Menschen) leben. Diese sind völlig verängstigt und verstecken sich in ihren Höhlen. Sie wollen nämlich gestern Nacht den berüchtigten, immer zornigen Drachen *Flammauge*[4] gesehen haben, der über das Dorf geflogen sei und „Feuer gespuckt“ habe. Außerdem hätten einige Zauberer auf seinem Rücken gesessen, aber der Drache habe einen von ihnen abgeworfen. Danach sei Flammauge in nördliche Richtung mit den verbliebenen drei Magiern weitergeflogen.
Folgen die Helden den Hinweisen der Goblins und ziehen nordwärts, bekommen sie von anderen Bewohnern des Steineichenwaldes ähnliche Geschichten über ein „feuerspeiendes Ungetüm“ zu hören, das über ihre Köpfe hinweggeflogen sei; meist wird Aurelius‘ Heißluftballon dabei entweder für Flammauge oder für den noch schlimmeren (und anerkannt wahnsinnigen) Drachen *Lepitopir*[5] gehalten.
In den nördlichen Gebirgsausläufern, 75 Meilen vor dem kleinen Ort Orkenhort in der Messergrassteppe, stoßen die Helden auf eine kleine Köhlersiedlung. Die Köhler haben den Ballon bei Tageslicht sehen können, halten ihn daher nicht für eines der schuppigen Ungeheuer, dafür aber für das Werk götterlästerlicher, schwarzer Magie. Das unheimliche Fluggerät habe sich im Sinkflug befunden und müsse „irgendwo weiter nördlich“ gelandet sein; allerdings haben die Köhler zu viel Angst, um selbst nach dem Rechten zu sehen.
Tatsächlich haben Aurelius und seine beiden Begleiter den Ballon endlich halbwegs sicher landen können, zu ihrem Unglück aber inmitten der Wagenburg einer Tscharshai-Sippe[6]. Die Orks staunten nicht schlecht über den „Besuch von Oben“, verloren beim Anblick der durchfrorenen, nackten und übermüdeten Fluginsassen aber rasch jede Furcht. Nun beraten sich die Schwarzpelze darüber, ob sie die drei Blankhäute als Sklaven verkaufen sollen und was mit dem Korb und dem merkwürdigen „Luftsack“ geschehen soll. Den Helden gelingt es hoffentlich, den Mechanicus und seine Gefährten zu retten – auf welchem Wege auch immer.

Ausklang

Haben die Helden Aurelius und seine Helfer aus der orkischen Gefangenschaft befreien können, berichtet ihnen der Mechanicus von seinen langjährigen Versuchen, ein funktionstüchtiges Fluggerät zu konstruieren, die schließlich im Bau des Heißluftballons ihren Höhepunkt fanden. Darüber hinaus schildert er ihnen, wie sein Freund Rodwid sich opferte, indem er sein Leben gab, um seine drei Begleiter zu retten. Die Erklärungen Aurelius‘ entsprechen der Wahrheit (was sich z.B. mittels Magie überprüfen lässt).
Zurück in Engasal klärt Aurelius auch den „Herzog“ über den Toten auf und bittet um ein anständiges Begräbnis für Rodwid. Außerdem fragt er Garf, ob er für eine Weile in Engasal untertauchen könne, da er zu Recht befürchtet, dass man von seinem missglückten (und an sich ja höchst-kaiserlich verbotenen!) Flugversuch erfahren könnte. Eine Bitte, der Garf, der sich bevorzugt mit schillernden Persönlichkeiten umgibt, gerne nachkommt. Unabhängig davon, ob es den Helden gelungen ist, auch den Ballon zu „retten“, gibt Aurelius die Forschung an Luftschiffen jedweder Art auf. Der Tod Rodwids hat ihn endgültig überzeugt, von derartigen Experimenten Abstand zu nehmen. Dies ist denn auch der Grund, warum man in Aventurien nie wieder von Aurelius oder seinem Heißluftballon gehört hat …

---

[1] Siehe dazu ausführlich **Aventurischer Bote**, die Ausgaben **23** und **26**.
[2] Das „Herzogtum“ ist der kleinste Operettenstaat Aventuriens. Seine skurrilen Bewohner erinnern teilweise an die irdischen „Schildbürger“. Siehe vertiefend **Die Streitenden Königreiche, S. 37-38**, **Unter dem Westwind, S. 151** sowie die inoffizielle Spielhilfe **Zwischen Steineiche und Salzarele – Das Herzogtum Engasal**.
[3] Der Engasaler Außenhandel lebt vor allem von den Produkten der örtlichen Manufaktur. Dazu gehören u.a. veredelte Schweinsblasen zur Empfängnisverhütung, Parfüm und Körperpuder.
[4] Siehe **Unter dem Westwind, S. 69 u. 155**.
[5] Ebd.
[6] Die Schwarzpelze vom Stamm der Tscharshai führen ein Nomadenleben und ziehen als fahrende Händler umher, siehe dazu **Reich des Roten Mondes, S. 112**.

Generisches W6-System (GW6)
Beim GW6 sollte jeder Spieler 3W6 zur Verfügung haben, um das Spiel schnell zu halten.
Attribute:
Kraft (Muskelkraft, Ausdauer, Gesundheit)
Geschick (Koordination, Fingerfertigkeit, Balance)
Intellekt (Intelligenz, Aufmerksamkeit, Auffassungsgabe)
Persönlichkeit (Willenskraft, Auftreten, Charisma)
Jedes Attribut beginnt bei 1 und jeder Spieler verteilt im Laufe des Spiels 4 Punkte auf die Attribute, die maximal einen Wert von 3 haben dürfen.
Lebenspunkte: 10 + 2x Kraft + Persönlichkeit **Initiative:** 1W6 + Geschick + Intellekt
Die Würfel werfen
Je nach Aktion wird auf ein passendes Attribut gewürfelt. Beispielsweise beim Schwimmen und Schwertkampf auf Kraft, beim Fechten und Schleichen auf Geschick, beim Zaubern und Erinnern auf Intellekt, beim Feilschen und dem Widerstehen von Angst auf Persönlichkeit. Es wird immer nur der höchste Würfel gezählt. Die zwei Tabellen zeigen die Auswirkungen von Würfelergebnissen bei Fertigkeitsproben und bei Angriffsproben:

Angriffsproben	
Wurf	**Ergebnis: Angreifer / Gegner**
1	Verfehlt / kritischer Treffer
2	Verfehlt / Treffer
3	Verfehlt / Verfehlt
4	Treffer / Treffer
5	Treffer / Verfehlt
6	Kritischer Treffer / Verfehlt

Bei normalen Treffern wird der Schaden mit 1W6 ausgewürfelt, bei kritischen Treffern mit 2W6+, d.h. es werden 2W6 geworfen und das höchste Ergebnis zählt.
Alternativ kann man bei einem kritischen Treffer im Nahkampf auch versuchen, den Gegner zu entwaffnen. Dieser muss dann einen Kraft-Wurf gegen 3 + [Kraft des Angreifers] bestehen, oder die Waffe verlieren.

Fertigkeitsproben	
Wurf	**Ergebnis**
1	Totaler Misserfolg
2	Misserfolg
3	Misserfolg
4	Erfolg
5	Erfolg
6	Totaler Erfolg

Je nach versuchter Aktion wirken sich “totale” Ergebnisse unterschiedlich aus.
Ein totaler Misserfolg könnte bedeuten, dass Werkzeug zu Bruch geht, dass der Versuch besonders viel Krach macht, dass ein Gegenüber feindselig reagiert usw.
Ein totaler Erfolg könnte bedeuten, dass man besonders schnell zum Ergebnis kommt, oder besonders leise, oder dass man für darauffolgende Aktionen einen Bonuswürfel bekommt.

Ein Spieler kann seinen Wurf um eine Stufe verbessern, wenn er eine Komplikation in Kauf nimmt. Im Kampf wäre eine Komplikation entweder 1W6 Schaden oder eine nachteilige Begebenheit (Waffe verloren, stolpern usw.), außerhalb des Kampfes könnte die Handlung mehr Zeit brauchen oder mehr Aufmerksamkeit erregen.
Im Kampf würfelt der angreifende Spieler, das Ergebnis zeigt auch den Erfolg des Gegners an. Der Spielleiter (SL) würfelt nicht. Wenn ein Feind angreift, ohne dass der Spieler sich verteidigt, trifft der Angriff in der Regel.

AUF DEM SPRUNG
Dieses Spiel wird in Szenen gespielt, die Rückblenden darstellen. Tatsächlich sind die Spielercharaktere (SC) gerade von irgendwo abgesprungen, aber der Rahmen dieser Handlung wird erst im Lauf des Spiels klar, ebenso wie die Attributswerte der SC. Auf dem Sprung kann von Fantasy über Horror bis Sci-Fi in jedem erdenklichen Genre gespielt werden, sofern der SL die entsprechende Welt zum Leben erwecken kann. Springen Fantasy-helden von einem Turm? Oder Spione aus einem Flugzeug? Space Vikings aus einem stürzenden Raumschiff? Das Spiel wird in Zusammenarbeit von SL und Spielern zeigen, was das Setting ist, wer die SC sind und was genau der Auftrag ist, der sie in die Lage gebracht hat.
Prolog (SL-Monolog):
„Deine Augen weiten sich, dein Herz rast, du springst… Und ein Teil deines Lebens zieht an deinem inneren Auge vorbei. Wie zum Teufel konnte es nur so weit kommen?“

Szene 1: Der Auftrag & das Kennenlernen
Beschreibe eine Szene, in der ein Auftraggeber die SC eingeladen hat, um sie kennenzulernen und ihnen ihren Auftrag zu erklären. Der Auftraggeber fragt sie: „Warum haben meine Leute Sie ausgewählt? Nennen Sie mir einen Grund.“ Jeder Spieler soll nun einen Grund nennen, eine besondere Befähigung, weswegen man diesen SC ausgewählt hat. Das dazu passende Attribut wird auf 3 gesetzt. Im Idealfall ergänzen sich die Spieler, wobei das (je nach Szenario) nicht unbedingt nötig ist. Der Auftraggeber fährt fort: „Sie sollten auch die Schwächen der anderen kennen – wissen, in welcher Situation Sie nicht auf den anderen zählen können.“ Jeder Spieler beschreibt die größte Schwäche des Charakters und setzt das zugehörige Attribut auf 1. Die anderen Attribute haben den Wert 2.
Zum Aufbau: Der Rest der Geschichte wird in Szenen erzählt, die mithilfe der Tabelle unten ausgewürfelt werden können. Zwischen den Szenen eingestreut werden die SL-Monologe (siehe *Zwischenerzählungen*), die den Sprung der Charaktere weiter beschreiben. Kreative SL können eigene, an die jeweiligen Szenarien angepasste Monologe erfinden. Im Idealfall greifen die Monologe Teile der schon gespielten Szenen wieder auf, oder erklärt bruchstückhaft, was zwischen den Szenen passiert ist.
Die Szenen sind bewusst sehr oberflächlich beschrieben, da sie in möglichst vielen Genres spielbar sein sollen. Der SL füllt die Lücken so, dass eine sinnvolle Herausforderung in der jeweiligen Spielwelt entsteht. Es ist möglich, dass das Genre erst während der Szenen entschieden wird, sodass die Spieler die Spielwelt immer wieder überdenken müssen, gleichzeitig dabei aber die Möglichkeit haben, durch eigene Kreativität an dieser Welt mitzuarbeiten. Die Anzahl der Szenen ist beliebig, ebenso deren Komplexität und Länge. Am Ende sollte eine Szene stehen, die zum Sprung der SC führt und auflöst, warum die SC springen müssen und ob der Auftrag gelöst wurde oder nicht.

Wurf auf 2W6	Inhalt der Szene
2 – 3	SC müssen einen verletzten Verbündeten retten
4	SC schleichen an einer großen Gruppe Feinde vorbei, müssen bei Misserfolg fliehen
5	Objekt muss lahmgelegt/überlistet werden, z.B. Computer, Türschloss, Bombe…
6	Verfolgungsjagd → W6: 1 – 3: SC verfolgen; 4 – 6: SC werden verfolgt
7	SC müssen an Türposten vorbei – Gewalt ist keine Option, weil Verstärkung nah
8	SC wurden eingekesselt und müssen sich den Weg freikämpfen
9	SC stehen einem Wachtier gegenüber, müssen daran vorbei – Lärm könnte mehr anlocken
10	SC müssen schnellstmöglich eine Transportmöglichkeit für sich finden
11 – 12	NSC in der Öffentlichkeit soll Informationen zum Auftrag preisgeben

Zwischenerzählungen – Anregungen (SL-Monologe zwischen den Szenen):
„Dieser unwirkliche Moment, in dem man sich kurz schwerelos fühlt… Doch dann reißt die Schwerkraft unbarmherzig an dir und zieht dich nach unten…“
„Sekundenbruchteile scheinen sich wie Stunden auszudehnen. Als du dich umblickst, siehst du den Rest der Gruppe und ihre Blicke sind Spiegel deiner innersten Gefühle.“ (Einer der SC könnte ein Objekt passend zum Auftrag oder einer vorangegangenen Szene dabei haben.)
„In deinem Körper breitet sich ein Gefühl von Leichtigkeit aus, doch du weißt: es geht unaufhaltsam nach unten. Wie auch immer es ausgeht, du glaubst, Teil von etwas Wichtigem zu sein. Bereust du etwas, das du getan oder nicht getan hast?“ (Könnte eine Anspielung auf die folgende Szene sein.)
„Dich beschleicht das Gefühl, dass dieser Sprung nicht gut für dich ausgehen wird. Seltsamerweise lässt dich diese Erkenntnis kalt. Manchmal hat man die Kontrolle und manchmal wird man kontrolliert.“
„Das Ende ist nah. Alles, was passiert ist, führte hin auf diesen Moment. Alle Muskeln spannen sich an, du atmest tief durch – und bereitest dich auf ein Ende vor.“
Das Ende ist eine kurze Erzählung über den Ausgang des Sprungs (evtl. mit Wurf auf Geschick oder Kraft), evtl. aber auch nur die Mitte eines größeren oder der Beginn eines folgenden Abenteuers.

Auf dem Sprung – Michael Bauer (Ogre Mage Games)



Need for Speed Reloaded
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen



Was bisher geschah:

Das im Westen Utahs gelegene kleine Minenstädtchen Gold Hill erlebt derzeit einen regelrechten Goldrausch. Die örtlichen Minen produzieren so viel Gold, Kupfer und Geisterstein, dass die Mormonenregierung eine neue Kutschenroute von Salt Lake City nach Gold Hill plant, um so die Rohstoffe zeitnah nutzen zu können. Leider trennt die beiden Städte die berüchtigte große Salzwüste, so dass dieses gefährliche Unterfangen nur mit Dampfwagen durchzuführen ist. Um das geeignetste Fuhrunternehmen zu finden, veranstalten die Mormonen ein Rennen, an dem jeder, der einen Dampfwagen besitzt und die Startgebühren von 100 $ entrichtet, teilnehmen kann. Dem Sieger winken neben einer vierjährigen Konzession der Kutschenroute 2 % von jedem Warenwert, der Salt Lake City sicher erreicht. Ein verrückter Wissenschaftler aus Boston, Dr. Archiebald Gordon, möchte bei dem Rennen seinen neuentwickelten Dampfwagenantrieb testen. Der Antrieb hat jedoch das Interesse von Dr. Hellstromme geweckt, der einige Schläger beauftragte, die Pläne vor dem Rennen zu stehlen. Der Einbruch ging jedoch gehörig schief, und während die Pläne bei einem Handgemenge verbrannten, brach sich Dr. Gordon beide Beine.

Der Auftrag:

Da Dr. Gordon selbst nicht mehr am Rennen teilnehmen kann, heuert er das Aufgebot für 250 $ pro Person als Dampfwagencrew an. Sein Ziel ist nicht unbedingt ein Sieg, sondern vor allem ein Test seines Dampfwagens unter extremen Bedingungen. Seit dem Einbruch ist er sehr nervös und hat bei dem Rennen ein schlechtes Gefühl.

Der Dampfwagen des Aufgebots „General Washington“:

Die Basis des „Generals“ ist ein offener Dampfwagen, der in der Mitte über eine enge, geschlossene Fahrgastzelle für vier Personen verfügt. Der hintere Bereich wird von der großzügigen Ladefläche und der Dampfmaschine eingenommen. Auf dem Dach der Fahrgastzelle ist ein Gatling-Gewehr mit Lafette (360 Grad Feuerwinkel) montiert. Unter dem Fahrersitz befinden sich Werkzeug, Ersatzteile sowie Geisterstein als Treibstoff. Der „General“ hat die Werte eines üblichen Dampfwagens (Smith & Robards S. 60) mit Reisegeschwindigkeit 20 km/h, Treibstoff 4 und Zuverlässigkeit 15.

Das Rennen:

Die Rennstrecke ist etwa 300 Meilen lang und führt von Salt Lake City nach Gold Hill und wieder zurück. Der größte Teil der Strecke führt durch die flache, weiß gefärbte Bonneville-Salzwüste. Um eine echte Transportfahrt zu simulieren, werden alle Wagen voll beladen (Sandsäcke, Kisten mit Steinen, etc.) und haben beim Start das gleiche Gewicht. Sieger ist der schnellste Wagen, der die meiste Ladung über die Ziellinie bringt. Jedes Kilo verlorene Fracht und jedes verlorene Besatzungsmitglied führt zu Strafminuten, die auf die Zeit des Dampfwagens aufgeschlagen werden. Die Crew eines Wagens ist auf max. sechs Personen begrenzt. Treibstoff und Wasser dürfen in Gold Hill aufgefüllt werden. Während des Rennens gelten offiziell die Gebote des Herren (jep Amigo, die 10 Gebote), deren Einhaltung jedoch lediglich in den Städten kontrolliert werden kann.

Konkurrenz und Taktik:

Am Rennen nehmen etwa ein Dutzend Wagen teil. Hauptkonkurrenten des Aufgebots:

Hellstromme geht mit einem eigenen Wagen an den Start, hat jedoch nicht vor, das Rennen zu gewinnen. Da er die Pläne nicht erhalten hat, will er Gordons Prototypen während des Rennens in die Finger bekommen. Seine Besatzung besteht aus einem X-Kommando mit einer großen Anzahl an technischen Spielereien, das den Auftrag hat, den „General“ zu entern, die Besatzung zu töten und den Wagen heimlich in Hellstrommes Labor zu schaffen.

Zions Kutschenfabrik, ein beliebter einheimischer Produzent von dampfbetriebenen Fuhrwerken, stellt einen eigenen Wagen (gut gepanzert, aber nur leicht bewaffnet) mit einer Besatzung gottesfürchtiger Mormonen. Die Mormonen sind rechtschaffen und halten sich während des Rennens an die zehn Gebote. Ihre Anhänger in Salt Lake City und Gold Hill wollen den Lokalmatador unbedingt gewinnen sehen und sabotieren den „General“ durch angesägte Räder, gelöste Radmuttern und verstopfte Dampfleitungen. In Gold Hill erhält das Aufgebot zusätzlich unreines Wasser, das zu starkem Durchfall führt.

Die Gebrüder Hawkins sind vier brutale Strauchdiebe aus Kansas, die alles tun, um das Rennen zu gewinnen. Ihr Wagen ist leicht gepanzert und sehr gut bewaffnet. Zu ihrem Repertoire gehören das Rammen von anderen Wagen, das Überfahren von Konkurrenten, Drive by Shooting sowie der großzügige Einsatz von Dynamit.

Gefahren in der Salzwüste:

Neben Verdursten und Hitzschlag sind blutrote Salzrassler (Werte wie Mojave-Rassler) die größte Gefahr. Üblicherweise jagen die Würmer im Rudel von zwei bis vier Kreaturen und verfolgen ihre Beute unterirdisch. Ihre Taktik besteht darin, dass einer von ihnen die Beute gut sichtbar an der Oberfläche verfolgt und sie direkt in die Mäuler seiner hungrigen Kumpels treibt.

Eine Reise auf dem *Wildwechsel*

Auf dem Sprung von Arkuri nach Süd-Arkuri



Auch wenn die Sechseck-Karte etwas anderes vermuten lässt: Dieses ist kein offenes Szenario. Die Abenteurer haben den Pfad-Patron *Guragon* herausgefordert. Jetzt müssen sie sich mit ihm messen. In jedem Abschnitt warten neue Kreaturen, die es auf die Reisenden abgesehen haben und den Kampf mit ihnen suchen.

Dieses Szenario beschreibt eine mögliche Reise auf dem Mondpfad *Wildwechsel* von Arkuri nach Süd-Arkuri. Da es hier durch die Feenwelten geht, kann der Pfad beim nächsten Mal schon wieder ganz anders aussehen. Eins bleibt jedoch immer konstant: Patron *Guragon* will den Kampfesmut der Reisenden testen. Die Passage ist für 3-5 Charaktere des Grades „Wanderer" ausgelegt.

Die Wanderung auf dem *Wildwechsel* dauert ca. acht Tage. Das heißt, dass die Reisenden ca. zwei „Hexfelder" am Tag bewältigen können. Für jedes Hex ist in der nebenstehenden Tabelle eine Kampfbegegnung vorgeschlagen. Die Charaktere können den Kampf entweder annehmen oder versuchen, ihn zu umgehen. Für letzteres sind Proben auf „Jagdkunst" und „Überleben" notwendig. Aber Achtung! Wenn die Wanderer die Bedrohungen umgehen, dann ziehen sie die Aufmerksamkeit, wenn nicht gar den Zorn des Pfadwächters auf sich!

***Guragon* greift nicht direkt ein.** Aber an jedem Morgen besteht eine 10%ige Chance, dass er indirekt das Vorankommen der Gruppe beeinflusst. Die Wahrscheinlichkeit steigt für jeden umgangenen Kampf am Vortag um 10%. Sollte dieser Fall eintreten, wirf einen W10:

Bei 1-2 belohnt *Guragon* standhafte SC. Wenn sie heute keinem Kampf ausweichen, ist ihre Lebenspunkte-Regeneration in der nächsten Nacht um drei Punkte erhöht.

Bei 3-5 verbittet *Guragon* sich den Einsatz von Magie auf seinem Pfad. Die Kosten aller Zauber steigen um V1.

Bei 6-9 beeinträchtigen widrige Bedingungen den Kampf. Alle Proben sind um einen Punkt erschwert.

Bei einem Wurf von 10 will *Guragon* die Charaktere aufs Äußerste testen. Es ist jeweils ein weiteres der unter „Begegnung" aufgelisteten Monster zu bekämpfen.

Ein Rückzug in das zuletzt besuchte Hexfeld ist übrigens in jedem Kampf möglich. Die Gegner setzen nicht nach—man verliert nur einen halben Tag Reisezeit...

Hex	Gelände	Begegnung (Seite im Regelband)
1	Hier steht das Portal nach Arkuri	
2	Verschneite Hochebene	Vier Harpyien (S. 273)
3	Verschneite, zerklüftete Berggipfel	Zwei Geisterwölfe (S. 271)
4	Ein aktiver Vulkan!	Ein Paar Feuer-Djinnen (S. 269)
5	Ein verschneiter Berg	Eine einzelne Gargyle (S. 270)
6 & 7	Trocken-kaltes Sandstein-gebirge	Drei Bären (S. 284) *oder* Ein Rudel von sechs Bergwölfen (S. 286)
8	Trocken-heißes Buschland	Zwei Schnappechsen (S. 279)
9 & 10	Dicht bewaldete Berge in gemäßigt-kühlem Klima	Ein Baumwandler (S. 266) *oder* zwei Waldbestien (S. 281)
11	Flache Hügel mit heiße, aber dennoch angenehmem Wetter	Ein Löwe (S. 285) wartet hier. Dieses Feld ist für eine Rast geeignet: Die Regeneration wird hier bei einem Wurf von 1, 2 oder 10 auf dem Ereigniswürfel erhöht.
12	Schwüler Bergdschungel	Hier schlängelt sich ein Knäuel aus drei oder vier Riesenschlangen. (S. 285)
13	Neblig-kühler Hochgebirgsregenwald	Warum sollte man den Umweg über dieses Hex nehmen? Hier wächst eine Dämmerweide (S. 267) - Wer weiß, welche Schätze sie hütet...
14	Das Portal nach Süd-Arkuri	

SPLITTERMOND Fanprojekt

Dieses Splittermond-Szenario hat Ackerknecht für den WOPC 2016 geschrieben.
Die Karte wurde mit Hexographer erstellt.

Ein Beitrag für den WOPC 2016
in der Kategorie „Auf dem Sprung“.

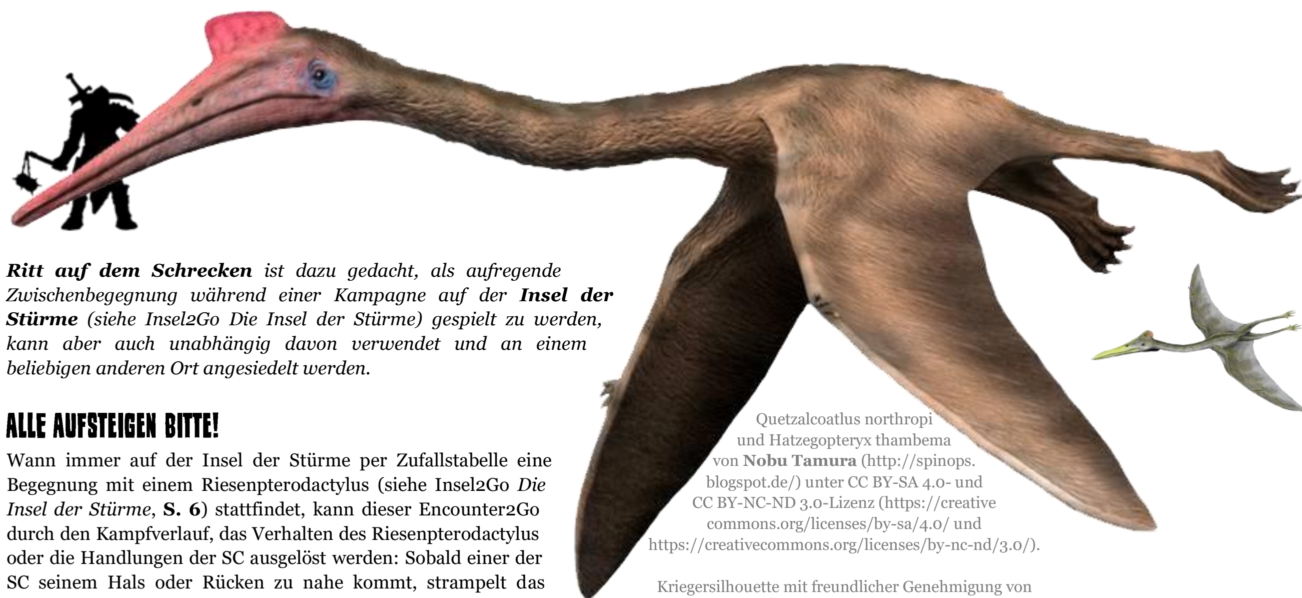
Idee, Text und Layout: Agonira
Lektorat: Blakharaz, Morvain, sico72



EINE 1-SEITEN-BEGEGNUNG

Ritt auf dem Schrecken

EINE DS-BEGEGNUNG VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 5-8



Quetzalcoatlus northropi und Hatzegopteryx thambema von **Nobu Tamura** (http://spinops.blogspot.de/) unter CC BY-SA 4.0- und CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/ und https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

Kriegersilhouette mit freundlicher Genehmigung von **Christian Kennig** (http://dungeonslayers.de/).

Ritt auf dem Schrecken *ist dazu gedacht, als aufregende Zwischenbegegnung während einer Kampagne auf der* ***Insel der Stürme*** *(siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon verwendet und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.*

Alle aufsteigen bitte!

Wann immer auf der Insel der Stürme per Zufallstabelle eine Begegnung mit einem Riesenpterodactylus (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, **S. 6**) stattfindet, kann dieser Encounter2Go durch den Kampfverlauf, das Verhalten des Riesenpterodactylus oder die Handlungen der SC ausgelöst werden: Sobald einer der SC seinem Hals oder Rücken zu nahe kommt, strampelt das riesige Flugreptil wild um sich und hebt schwerfällig ab. Die SC werden schlichtweg von der Wucht mitgerissen und können sich – ob gewollt oder nicht – gerade noch so an dem Giganten festhalten. Haben sie sich vom ersten Schock erholt, ist es längst zu spät, sich vom Rücken fallen zu lassen, denn ein Sturz würde definitiv tödlich enden (**Startflughöhe 100m – Sturzschaden 300**).

Anschnallen und festhalten!

Um sich auf dem Saurierrücken mit Laufen/2 **fortzubewegen**, ist jede Runde eine Klettern-Probe -2 notwendig. Bei einem **Klettern-Patzer** verliert man den Halt und kann sich mit AGI+BE +Schnelle Reflexe (1)+Akrobat (2)+Wahrnehmung (2) gerade noch so **festklammern**. Mit einer Kraftakt-Probe -6 kann man sich selbst hochziehen oder mit einer Kraftakt-Probe -2 von anderen hochgezogen werden. Ist man **mit einem Seil gesichert**, gilt die Probe zum Festklammern automatisch als bestanden und die Kraftakt-Probe zum Hochziehen wird um +2 erleichtert. Der Hängende muss nach KÖR/2 Runden jede Runde eine Kraftakt-Probe ablegen, um nicht vor Erschöpfung loszulassen (entfällt mit Seilsicherung). Als ganze Aktion können SC auf dem Saurierrücken ihren **Halt verbessern** (+2/Runde auf nächste Festhalten-Probe bei Klettern-Patzer, Turbulenz oder Rolle).

Wie kommen wir hier wieder runter?

Den Riesenpterodactylus **in der Luft zu töten**, grenzt an schieren Selbstmord (zur Erinnerung: Sturzschaden 300) – das sollte den SC durch die Beschreibung der Flughöhe klargemacht werden. Zu Beginn des Ritts greifen **1/SC Pterodactylus** an, um dem Riesen die Beute abzuluchsen. **Alle 5 Kampfrunden** wird auf nebenstehender Tabelle ein Ereignis erwürfelt. Der Flugsaurier wird so im Verlauf der Begegnung an Flughöhe verlieren, sodass ein Absprung oder Sturz irgendwann nicht mehr tödlich ist oder er gar von selbst auf dem Boden aufsetzt. Die SC können als Aktion nach unten schauen, um mit GEI+VE die **aktuelle Flughöhe zu schätzen**, müssen aber auch GEI+HÄ +Einstecker (1) schaffen, um vom Blick in die Tiefe keine **Höhenangst** zu erleiden (alle Proben -2 bis man wieder festen Boden unter den Füßen hat). Ferner werden SC während des Ritts W20/2 Kilometer in eine zufällig zu ermittelnde Richtung getragen.

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Rolle überstehen je 10EP; Für die Begegnung 50EP

W20	Ritt auf dem Schrecken	Höhe
≤0	Puh, es bleibt ruhig – nichts passiert. Nächster Wurf auf der Tabelle mit **+6**.	**±0m**
1-4	2/SC Luftelementare I greifen an. Nächster Wurf auf der Tabelle mit **+4**.	**-5m**
5-7	1/SC Luftelementare II greifen an. Nächster Wurf auf der Tabelle mit **+4**.	**-5m**
8-10	1/SC Pterodactylus greifen an.	**-10m**
11-12	2/SC Pterodactylus greifen an.	**-10m**
13-16	Ein Luftloch verursacht Turbulenzen – AGI+HÄ+4, um nicht abgeworfen zu werden (wie Klettern-Patzer). Nächster Wurf auf der Tabelle mit **-2**.	**-15m**
17-20	Der Riesenpterodactylus schnappt nach den SC auf seinem Rücken – ein Schlagen-Angriff trifft einen zufällig zu ermittelnden SC. Nächster Wurf auf der Tabelle mit **-4**.	**-20m**
21+	Dem Flugsaurier wird es zu viel – er macht eine Rolle, um die lästigen Passagiere loszuwerden. AGI+HÄ, um nicht abgeworfen zu werden (wie Klettern-Patzer). Nächster Wurf auf der Tabelle mit **-6**.	**-30m**

Pterodactylus

KÖR:	8	**AGI:**	12	**GEI:**	1
ST:	1	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

20	12	16	7	11	

Beute:	Trophäe (BW 2A: 6)

GH:	3	GK:	no	EP:	79

Monsterfähigkeiten wie **Riesenpterodactylus** (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, **S. 6**) ohne Verschlingen



BUNDESKRIMINALDIENST
ZD 31 - 134/16
EK STERN

Wiesbaden, 27.08.2016
Sb: Liebman, KHK
Tel: 57941



Ermittlungssache gegen,wegen
UNBEKANNT wegen Mord an Dr.Harald Wiesman gem. §211 StGB
wegen Amtshilfegesuch 100025/15 INTERPOL gem. §3 BKDG

Sachbearbeitende Dienststelle
BKD Meckenheim, SO 53

Aktenzeichen
210013/14

VERSCHLUSSSACHE – NUR FÜR DEN DIENSTGEBRAUCH

ZV Marion LINHARD - Zusammenfassung Wiener, KOK - 10.05.2016

Am 26.04.2016 wurde M. Linhard im Polizeipräsidium München vorstellig um Hinweise im Ritual Mord an Dr. Harald Wiesman (Az.: SG 1 03/11/2014) zu geben. Frau Linhard wirkte nach Aussage KK Langs aufgelöst und psychisch labil. In ihrer erst Aussage beschuldigte sie leitende Angestellte des Max-Planck-Instituts für Extraterestische Physik, vor allem Prof. Alexander Niedman, an dem Mord beteiligt gewesen zu sein. Sowohl das Opfer als auch Frau Linhard waren Angestellte des M.-P.-Instituts für Extraterestische Physik. Aufgrund ihres psychisch instabilen Zustands wurde das Aufnehmen der Aussage abgebrochen und die Zeugin Linhard Eingewiesen. Die EK STERN wurde durch die Polizeidirektion München kontaktiert und die Zeugin Lienhard wurde in den folgenden Tagen mehrfach durch KOK Wiener und KK Schlüter befragt. Im folgenden ist der Inhalt der Aussagen zusammengefasst.

Die Zeugin sagte aus, dass sie Kontakt hatte zu einem Kult oder Sektenartige Vereinigung welche sich „Sucher des Ursprungs“nennen. Dieser Kult operiert international und rekrutiert sich angeblich vor allem aus Kreisen von Astronomen. Sie benannte folgende Personen als Führungsmitglieder des Kultes:

- Prof. Eric Stanly - Max-Planck-Institut für Radioastronomie
- Prof. Norbert Wolfowitz - Haystack Observatory, Massachusetts Institute of Technology
- Prof. Alexander Niedman - Max-Planck-Institut für Extraterestische Physik
- Dr. Hao Tang - Chinesische Akademie der Wissenschaften

Ziel der Organisation ist angeblich das Empfangen ausserirderische Signale von einem Objekt auf den Namen Sagittarius A*. Mit hilfe dieses Signals soll ein Weg zum so genannten Nuklerare Chaos geöffnet werden. Die Gruppe soll ihre okkultistischen Aktivitäten mit Hilfe von staatlich finanzierten Forschungsprojekten tarnen. Als Beispiel nannte sie das Event Horizon Telescope Projekt(EHT). Diese Sekte würde auch bereit sein Personen für ihre Ziele zu töten. Unter anderem Harald Wiesman, aber auch eine schwedische Staatsbürgerin auf den Namen Maka Wikstöm, eine Doktorandin der Technischen Hochschule Chalmers, Schweden. Sie soll bei einem Forschungsaufenthalt in Chile ermordet worden sein. Angeblich sei die Gruppierung kurz davor ihr Ziel zu erreichen. Die Zeugin nutze die Worte „Sie sind kurz vor dem Sprung ins Herz des Chaos“.Da der geistige Zustand der Zeugin nicht stabil war wurden die Befragungen regelmäßig Unterbrochen. In der Nacht vom 29 auf 30.04.2016 verstarb die Zeugin an einem nicht diagnostizierten Herzfehler. Eine weitere Vernehmung der Zeugin war nicht möglich. Nach Einschätzung des behandelnden Arztes Dr. Stierman wies die Zeugin die Merkmale einer Paranoide Schizophrenie auf. Zum derzeitigen Stand ist davon auszugehen, dass die Geschichte allein der Fantasie der Zeugin entstammt.

ZV Alexander NIEDMAN - Zusammenfassung Wiener, KOK - 13.05.2016

Am 03.05.2016 suchten KOK Wiener und KK Schlüter Alexander Niedman am MPI für extraterisitsche Physik in Garching auf. Der Zeuge zeigte sich betroffen über das Versterben der Zeugin Linhard und erteilte bereitwillig Auskunft. Nach Aussage des Zeugen Niedman waren die Zeugin Linhard und die Verstorbene Wikstöm befreundet. Die Nachricht über den Tod hat die Zeugin Linhard wohl besonders hart getroffen. Zusätzlich hatte die Zeugin Linhard probleme mit dem Fortschritt ihrer Promotion und sie wirkte die letzten Wochen stark gestresst. Der Zeugin Niedman zeigte uns den Arbeitsplatz der Zeugin Linhard, welcher in einem chaotischen Zustand war.

Ergänzung - Liebman, KHK

Am 03.07.2016 wurden uns die Untersuchungsberichte zum Tod Maka Wikstöm durch die chilenischen Behörden zugestellt. Nach Sichtung der Akten wurden die Ermittlungen wieder aufgenommen. Die Verletzungen der Opfer Maka Wikstöm und Harald Wiesmann weisen starke Ähnlichkeiten auf. Eric Stanly und Alexander Niedman standen für eine Befragung nicht zur Verfügung, da sie zu einem Forschungsaufenthalt in die Volksrepublik China gereist sind. Ein Amthilfegesuch an die chinesischen Behörden blieb bis heute unbeantwortet.

*diese Steampunk-Welt lebt durch göttlich/magische Beschwörung von Maschinen unter Verwendung mitunter sehr teurer Opfergaben.

Familie Barron

Die Familie Barron ist eine alte Fabrikanten-Familie, die hauptsächlich in der Maschinenbaubranche tätig ist. Die Familienunternehmen sind in der Hand von Robert Barrons Cousine und Cousin Emilia Barron-Lei und Frank Barron III.. Robert Barrons Vater entwickelte früh seine Leidenschaft für die Forschung und Entwicklung und wurde Erfinder, wie später auch sein Sohn.

Robert Barron entwickelt seine Ideen im Auftrag des Familienunternehmens. Er hat dabei freie Hand, da sein Einkommen aus dem alten Familienvermögen gesichert ist.

Vor drei Jahren gelang Barron sein bislang größter kommerzieller Erfolg mit dem „Barron-Schloss“: das erste Sicherheitstresorschloss seiner Art. Das Familienunternehmen konnte medienwirksam in Szene setzen, dass ein verurteilter Meisterdieb, unter Versprechung von Verkürzung seiner Zwangsarbeit, auch in einer Woche das Schloss nicht knacken konnte.

Derzeit arbeitet Robert Barron, mit Unterstützung von Eleazar Auron, an einer Methode, das Barron-Schloss mit Hilfe einer Beseelung praktisch unüberwindbar zu machen.

Ehepaar Barron

Robert Barron Alter: 42; Gestalt: schlank, sportlich, lichtes Haar, Schnurrbart.

Olivia di Seña Alter: 28; Gestalt: schlank, üppig, lockiges Haar, grüne Augen.

Als Robert von einem wissenschaftlichen Symposium vom Kontinent zurückkommt, bringt er völlig überraschend Olivia di Seña als seine Ehefrau mit nach Londinium. Sie seien sich in einer Galerie begegnet und hätten sich spontan zu einem Abendessen verabredet. Es sei Liebe auf den ersten Blick gewesen und mit Zustimmung ihrer Eltern sei, in ganz kleinem Kreis, feierlich der Vertrag unterschrieben worden. Dies ist nun fast fünf Jahre her. Das Paar scheint sehr vertraut und glücklich miteinander. Ihre Vertragsverlängerung steht kurz bevor.

Gesinde nach Rang

Haushälterin, Butler (Mr. und Mrs. Higgins, Ehepaar, beide Anfang 70)
Kammerdiener (Leo Wilkinson);
Zofe (Carla DelMonte);
Beschwörer (Eleazar Auron);
Köchin (Mrs. Adams, 62 Jahre);
Stallmeister (Mr. Jenkins, 58 Jahre)
Diener (Atkinson, Dawson, 16 Jahre);
Stallknecht (Kieran McAllen);
Spülmagd (Elli)

Fuhrpark

Robert Barron ist, trotz seiner Leidenschaft für Pferde und den Reitsport, mit allem ausgestattet, was ein moderner Gentleman zur sportlichen Fortbewegung braucht: Eine Leyat Helica (Zweisitzer), eine Primus (Dreisitzer) sowie ein Solifague Motorrad mit Beiwagen.

Abgesehen von den Autmobilen gibt es einen offenen Zweispänner und einen geschlossenen Vierspänner. Des weiteren existiert ein Firmenzeppelin, der temporär genutzt werden kann.

Gebäude

Robert Barron besitzt ein vierstöckiges Stadthaus mit Keller und Nebengebäuden im noblen Stadtteil Mayfair in Londinium.

Ausgangssituation

Es ist später Nachmittag Ende Oktober. Der Haushalt geht seinen Beschäftigungen nach. Carla hat die Kostüme für den morgigen Maskenball im Ministerium für Luft– und Raumfahrt herausgelegt. Die Herrin wird als Lucretia Borgia gehen, der Herr als ihr Leibwächter, ganz in schwarz.



Die Herrschaft wird bereits seit Stunden von ihrer Ausfahrt im Park zurückerwartet.

Der alte Butler ruft Leo, Carla, Aleazar und Kieran zu sich und verkündet, dass Mr. Baron ihm aufgetragen hat, dass sie ihn und seine Gattin suchen sollen, falls sie jemals nicht zur verabredeten Zeit eintreffen würden und dass keine Behörden eingeschaltet werden dürften. Die Herrschaft würde ihnen vertrauen, dass sie gemeinsam alles versuchen würden, um ihnen zur Hilfe zu eilen.

Was die Charaktere potentiell wissen:

Kieran: trotz der Witterung lenkt Mr. Barron den offenen Zweispänner.

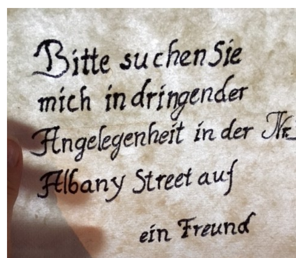
Carla: kennt die übliche Ausfahrtstrecke durch den Park.

Herausforderung: Dunkelheit, schlechtes Wetter.

Schauplatz 1

Park: Die verlassene Kutsche, versteckt zwischen Büschen und Bäumen.

Darin die folgende Nachricht:


Bitte suchen Sie
mich in dringender
Angelegenheit in der Nr.
Albany Street auf
ein Freund

Optionale Begegnungen im Park: Betrunkener Penner, pöbelnde Halbstarke.

Schauplatz 2

Nr. 3 Albany Street:

Was die Charaktere potentiell wissen:



Leo: Dieses Haus wird von seinem Besitzer an reiche Gäste vermietet.

Begegnung: Schah Nadir, hochrangiger Gast aus Byzanz, zur Feierlichkeit anlässlich der bevorstehenden Raumfahrtmission im Ministerium geladen.

Optionale Begegnungen: Leibwache des Schahs, Dobermänner im Garten.

Info von Schah Nadir: Barrons waren bei ihm. Die Nachricht war von ihm. Er ist Chef des byzantinischen Geheimdienstes. Die Herrschaft wollte ihm dabei helfen, den „Koh-I-Noor“ (riesiger extrem wertvoller Diamant) wiederzubeschaffen, der ihm vermutlich von einem hochrangigen Regierungsmitglied entwendet wurde, um zu vertuschen, dass das Forschungsprojekt zur Beseelung* der Raumfahrt-Mission mit günstigeren Opfergaben, gescheitert ist. Nadir bietet an, seinen Geheimdienst auszusenden, die Barrons zu suchen, wenn die Gruppe bereit ist, den Diamanten wiederzubeschaffen.

Was die Charaktere potentiell wissen:

Carla: Ball-Kostüme der Herrschaft haben Masken.

Eleazar: Kennt den guten Ruf von Schah Nadir.

Schauplatz 3

Ministerium für Luft– und Raumfahrt:

Was die Charaktere potentiell wissen:

Leo: Mehrstöckiger Prachtbau. Hat Mr. Barron öfter ins Ministerium begleitet. Kennt sich im Gebäude aus.

Potentieller Zugang: Kostümierung als Herrschaft, als Bedienstete, als Security… oder man verschafft sich sonstigen Zutritt.

Je nachdem, wohin sich die Truppe begibt:

Ballsaal: riesiger Raum, buntes Treiben, prunkvolle Einrichtung, Orchester und Tanz, dekadente Speisen und viel Alkohol und Drogen.

Potentielle Begegnungen: Majordomus, Minister, Party-Volk. Man gratuliert sich zur bevorstehenden Raumfahrt-Mission.

Labore und Werkstätten: verschlossen und verlassen.

Potentielle Begegnungen: Security, verwirrter Wissenschaftler. Möglicher Hinweis auf Verbleib des Diamanten.

Büros: Verschlossen und verlassen. Viele Security-NSCs in der obersten Büroetage...

Fundort: Der Diamant findet sich im Wandtresor des Ministers für Luft– und Raumfahrt, hinter einem Gemälde. Der Tresor ist durch—wie könnte es anders sein—ein Barron-Schloss gesichert. (sollte kein allzu großes Problem für die Truppe sein)

Auflösung

Wird der Diamant zu Schah Nadir zurückgebracht, warten dort auch schon Mr. und Mrs. Barron.

Sie haben einen Vorschlag zu unterbreiten: Das Imperium Magnum ist, genau wie die Östlichen Reiche, bedroht durch überhandnehmende Korruption und potentielle Unterwanderung durch eine noch nicht identifizierte dritte Macht. Es wird derzeit ein Geheimdienst aufgebaut, der in enger Zusammenarbeit mit dem byzantinischen Geheimdienst arbeiten soll. Die Barrons wurden vor einiger Zeit mit der Aufgabe betraut, diesen Geheimdienst zu gründen und geeignete Kandidaten für eine erste „schnelle Eingreiftruppe“ zu finden und diese auf ihre Vertrauenswürdigkeit zu prüfen.

Die Charaktere haben nun die Wahl, ob sie ihre Fähigkeiten einbringen möchten und fortan über dem Gesetz stehen wollen oder ob sie weiter ihrem regulären Werdegang nachgehen möchten. Die ihnen versprochene Bürgerlaufbahn ist ihnen in beiden Fällen garantiert.

Bei Verpflichtung für den Geheimdienst erhalten sie nahezu unbegrenzte Mittel für Ausrüstung und Spesen. Sie arbeiten, solange kein Einsatz ansteht, ihre Nachfolger im Haushalt ein. Diese werden mit ihrer Unterstützung ausgewählt, hinsichtlich ihrer speziellen Fähigkeiten, um sie eventuell ebenfalls später, nach eingehender Prüfung, in den Geheimdienst aufzunehmen.

Doch es wird nicht lange dauern, dann werden aktuelle Ereignisse die Truppe inkognito nach Colonia führen, wo dunkle Machenschaften aufzudecken sind…

- FIN -

NEWSFLASH:
„Die Raum-Mission verschiebt sich aufgrund technischer Probleme auf unbestimmte Zeit. Minister für Luft-und Raumfahrt kündigt Rücktritt an…“

Empfohlene Spielsysteme: Turbo-Fate oder das alte Firefly-System.
Auf dem alten Firefly-System basierende Charakterbögen können zur Verfügung gestellt werden.

DelMonte, Carla

Alter: 20; Größe: 152 cm; Gewicht: 48 kg; Gestalt: Zierlich, trainiert, dunkles Haar, braune Augen; Status: Bürgeranwärterin Level 3; Beruf: Zofe

Zu den Tugenden einer Zofe zählen Anmut, gutes Benehmen, ein würdiges Auftreten, Taktgefühl, ein heiteres Wesen, geprägt von Sanftmut, Güte und Bescheidenheit...

Im Falle von Carla sind es eher die Fähigkeite, sich praktisch unsichtbar zu machen, der äußerst geschickte Umgang mit Schuss- und Wurfwaffen sowie das lautlose Klettern an quasi jeder beliebigen Oberfläche.

Hintergrund

Seit drei Jahren ist Carla treue Dienerin der Hausherrin. Sie verbindet weit mehr als nur das Angestelltenverhältnis: sie wissen beide voneinander, dass sie ihren jeweiligen Stand nicht innehaben dürften.

Carla wuchs in Lutetia in einem Varieté bei ihrer Großmutter, der Kunstschützin Bellacara Monte, auf. Dort lernte sie, neben ihren vielfältigen praktischen Fähigkeiten, auch die Natur der Menschen kennen. Sie weiß, wie Großbürger „funktionieren".

Sie kennt Olivia di Seña noch aus Zeiten, als diese noch Vivi Mazetti hieß, illegitime Tochter eines Kommerzienrats und einer Schankmagd. Gesegnet mit einer hinreißenden Singstimme trat Olivia im Varieté auf, zu der Zeit, als Carla das Haus verließ, um mit gefälschten Papieren ein Internat für höhere Töchter und Anwärterinnen ab Level 3 zu besuchen. Im Gegensatz zu den faulen und verwöhnten Elevinnen nutzte Carla jede verfügbare Minute, um zu lernen.

Nach drei Jahren trat sie ihre erste Stellung als Zofe in einem Neubürgerhaushalt an, um nach einer zufälligen Begegnung im Park, in den Haushalt von Mr. Barron und Mrs. di Seña zu wechseln.

Wesen

Carla ist Fremden gegenüber misstrauisch, Freunden gegenüber ist sie absolut loyal und würde für sie durchs Feuer gehen.

Ihr Ehrgeiz, eines Tages freie Bürgerin zu sein, ist unbändig.*

Carla übt regelmäßig Messerwerfen auf dem Dachboden. Sie trägt IMMER ein Messer im Stiefel.

Interaktion

Sie ist befreundet mit und hat eine Schwäche für Leo Wilkinson. Sie will aber nicht riskieren, dass jemand Interesse an ihrer Vergangenheit entwickelt—schon gar nicht Leo! Das würde nicht nur ihre eigene Zukunft gefährden. Auch seine stünde auf dem Spiel - und Olivias.

Mit dem Maschinenbeschwörer Eleazar Auron verbindet Carla nicht viel. Er scheint nett, wenn auch verschlossen zu sein und hat ihr schon bei der einen oder anderen Haushalts-Beschwörung geholfen.

„Kieran McAllan, der Stallknecht ist harmlos, aber er nervt."

Wilkinson, Leo

Alter: 32; Größe: 189 cm; Gewicht: 79 kg; Gestalt: schlank, sportlich, braunes Haar, graue Augen; Status: Bürgeranwärter Level 4; Beruf: Kammerdiener/ Sekretär

Diskretion und Treue sowie die Beherrschung und Wahrung der Etikette sind Grundvoraussetzungen eines Kammerdieners. Ein Kammerdiener steht seinem Herrn rund um die Uhr zur Verfügung.

Aufgaben

An- und Umkleiden, Bedienung außerhalb der Essenszeiten und persönliche Besorgungen. Im Falle von Robert Barron fungiert sein Kammerdiener Leo außerdem als Fechttrainer sowie als sein Sekretär und Vertrauter.

Hintergrund

Leo Wilkinson kommt aus einfachen, aber ehrlichen Verhältnissen. Seine Eltern stammen aus der Nähe von Londinium, wo sie in dritter Generation dem dortigen Gutsbesitzer als Haushälterin und Butler dienten. Die Bürgeranwärterschaft, die sein Urgroßvater beantragt hat, wird für Leo Früchte tragen. Seit 8 Jahren ist Robert Barron sein Dienstherr. Er hat sich nie etwas zuschulden kommen lassen.

Barron hat ihm versprochen, dass er ihn in zwei Jahren mit dem erforderlichen Zeugnis, einer Bürgschaft und einem persönlichen Kredit in die bürgerliche Gesellschaft einführen wird. Leo vertraut darauf.*

Wesen

Beherrscht, ruhig, stolz, korrekt, aufrichtig. Leo unterdrückt seine unterschwelligen Aggressionen und baut sie durch Leibesertüchtigungen (Fechten, Reiten, Boxen, Laufen, Schwimmen) ab.

Interaktion

Leo ist befreundet mit und hat eine Schwäche für Carla, hält sich diesbezüglich jedoch bedeckt. Selbst falls sie in zwei Jahren noch keinen Ehevertrag hat, wird sie als Bürgeranwärterin Level 3 für einen Neubürger nicht in Frage kommen.

Maschinenbeschwörer Eleazar Auron baut die Erfindungen von Robert Barron und verbringt daher viel Zeit mit seinem Herrn und somit auch mit ihm. Auf diese Weise hat Leo den schweigsamen Techniker schätzen gelernt. Leo vermutet jedoch, dass er ein düsteres Geheimnis verbirgt. Er vertraut Eleazar vielleicht noch weniger als Kieran McAllen, dem vorlauten, nichtsnutzigen, vierschrötigen Stallknecht. Leo fragt sich ernsthaft, wie der Kerl auf den Status Bürgeranwärter Level 3 kommen konnte. Einzig seine Arbeit weiß Leo zu schätzen. „Der Mann kann mit Pferden wirklich umgehen!"

Auron, Eleazar

Alter: 48; Größe: 192 cm; Gewicht: 90 kg; Gestalt: Schlank, hager, dunkles Haar, dunkle Augen; Status: Bürgeranwärter Level 4 ; Beruf: Mechaniker, Maschinenbeschwörer

Ein Maschinenbeschwörer besitzt und beherrscht vor allem das „Grimoire Matériel", beherrscht also die Beschwörungen, um magische Symbole, Gegenstände und Formeln zu kombinieren, die Maschinen „beseelen".

Kleinere Bürgerhaushalte führen einfachere Beseelungen in der Regel selbst durch oder engagieren einen Beschwörer im Bedarfsfall.

Der Maschinenbeschwörer ist in der Lage, funktionale wie auch energetische Beseelungen oder eine Kombination aus beidem vorzunehmen.

Im Barron-Haushalt ist Eleazar in erster Linie technischer Entwickler der Erfindungen von Robert Barron. Er arbeitet mit dem Hausherren zusammen an dessen Erfindungen und ist somit Geheimnisträger.

Hintergrund

Eleazar stammt aus den östlichen Grenzländern. Seine Mutter war eine sarazenische Händlerin, die nach dem Tod seines Vaters das „Imperium Magnum" wieder verließ, um ihren Lebensabend in der alten Heimat zu verbringen. Seine technischen Kenntnisse hat Eleazar von seinem Vater, mit dem er als wandernder Maschinenbeschwörer viele Jahre durch die Lande zog.

Seine weiteren Fähigkeiten hat er von seiner Mutter. In ihrer Heimat werden Gottheiten stark verehrt, die hierzulande viel weniger Bedeutung haben. Die Lehren Lunas sind starke und vor allem völlig unterschätzte spirituelle Geschenke! Doch das geht niemanden etwas an...

Vor etwa 15 Jahren ließ sich auch Eleazar in Londinium nieder. Nach einigen Jahren im Dienst der Eisenbahngesellschaft bewarb er sich erfolgreich als Techniker und Maschinenbeschwörer bei den Barrons.

Die neuste Weiterentwicklung des Barron-Schlosses beruht im Grunde auf Eleazars Idee. **Robert Barron hat ihm versprochen, mit der Veröffentlichung auch Eleazars entscheidende Mitwirkung bekannt zu geben und mit einer finanziellen Beteiligung die Weichen für die Neubürgerschaft zu stellen.*** Mit Erlangung der Bürgerrechte fiele ihm automatisch der Titel „Ingenieur ad honorem" zu.

Wesen

Eleazar ist ein stiller Beobachter. Er greift ein, wo es nötig ist und hält sich raus, wo nicht. Ihn bringt so schnell nichts aus der Ruhe. Doch besser es weiß niemand, wozu er fähig wäre, wenn es hart auf hart käme. Eleazar vertraut seinem Chef, wenn auch nicht in allen Belangen.

Interaktion

Leo Wilkinson ist für sein Empfinden etwas zu nüchtern. Eleazar vermutet, dass unter seiner Oberfläche noch viel mehr schlummert.

Carla DelMonte, die Zofe der Herrin, gibt vor, etwas anderes zu sein, als sie ist. Doch die Kleine ist intelligent, wissbegierig und hoch talentiert im Umgang mit Messern. Woher er das weiß? Ihm bleibt im Haus wenig verborgen, auch nicht die auf dem Dachboden versteckten Wurfscheiben und Messer.

„Kieran McAllen, wie kann nur so viel Talent an so einen lauten, wenn auch sympathischen Angeber verschwendet sein?!?" Es verbirgt sich sicher mehr als „Mutter Natur" hinter der offensichtlichen Hörigkeit seiner Schützlinge. Mehr als der Tierbeschwörer „inprudentis" (unabsichtlich, ahnungslos) selbst weiß.

McAllen, Kieran

Alter: 28; Größe: 172 cm; Gewicht: 85 kg; Gestalt: Kräftig, Muskelpaket, rotblondes Haar, blaue Augen; Status: Bürgeranwärter Level 3; Beruf: Stallknecht/ Kutscher

Sicherer und routinierter Umgang bei der täglichen Arbeit im Stall und mit den Tieren gehören zum Aufgabenbereich eines Stallknechts genauso wie die Reinigung der Ställe, das Ausmisten und Füttern.

Im Barron-Haushalt ist der Stallknecht und Kutscher außerdem für das Steuern und die Pflege der animierten Fahrzeuge zuständig.

Hintergrund

Kieran wuchs als jüngster Spross der Wirtsleute des „The Taybank" im Norden auf. Seine Familie lebte in langer Tradition freien Bürgertums niedrigen Rangs.

Kieran selbst hat, gelinde gesprochen, wenig Ähnlichkeit mit seinen großen Brüdern. Seine zierliche Nase und seine blauen Augen kommen auch nicht so recht nach dem Wirt. Und erst das ungewöhnliche Feuermal auf seinem Rücken und Hals! Aber er hat ein echtes Händchen für Tiere. Sie folgen ihm, als könnten Sie seine Gedanken lesen.

Seit zehn Jahren ist Kieran nun schon im Barron-Haushalt. Sein Boss will ein Gestüt aufbauen. **Er hat Kieran versprochen, dass er Stallmeister des neuen Gestüts wird, wenn er seine Level 4 Bürgeranwärterschaft erreicht.***

Barron meint außerdem, dass er so ein Feuermal schon einmal gesehen hat. Er hat Kieran versprochen, danach zu forschen.

Wesen

Streitlustig, vierschrötig, laut, humorvoll, ehrlich. Nimmt kein Blatt vor den Mund. Zeitverzögert einfühlsam. Er weiß zum Beispiel sofort, wenn er zu weit gegangen ist…

Interaktion

„Leo ‚stocksteif' Wilkinson ist ein arroganter Bastard, der seine Hose mit der Kneifzange anzieht und sich besser mal gründlich von der kleinen Zofe durchvögeln lassen sollte. Eleazar Auron – Respekt! Der kann mit Maschinen!"

Aldrahar sa Ildrinas

von Liechtenauer

[Auf dem Sprung, NPC, Fantasy, systemneutral]



Auf dem Weg in die Hafenstadt Rakatan stoßen die Spielercharaktere auf einen bewusstlosen Elfen. Er ist in seltsame bauschige Gewänder gekleidet und atmet nur schwach. Bei ihm finden sie eine zusammengerollte Botschaft:

„Sei gegrüßt Fremder. Wenn du dies hier liest bin ich vermutlich an meiner Aufgabe gescheitert oder ich habe den Sprung ins Ungewisse nicht überlebt. Ich bitte dich inständig diese Zeilen an dich zu nehmen und einem Gelehrten zu übergeben der ihre Tragweite vielleicht zu deuten vermag. Mein Name ist Aldrahar sa Ildrinas, Kriegerpriester von Liskander und Gesandter einer sterbenden Welt. So unglaublich meine nächsten Worte auch klingen mögen, ich bitte dich, bei deinen Göttern, lies weiter und wirf dieses Schreiben nicht fort! Du hältst das Schicksal deiner Kinder und Kindeskinder in Händen.

Die Welt von der ich spreche ist die deine, oder sie wird es vielmehr sein in einigen hundert Jahren. Während ich dies schreibe, sind die verbleibenden Priester meines Ordens dabei unter großen Opfern ein mächtiges Ritual vorzubereiten das mich – so Liskander uns gnädig ist – auf den Spiralen der Zeit zurückspringen lässt, um ein Ereignis zu verhindern welches das Antlitz der Welt für immer verändern wird. Aus den alten Schriften weiß ich, dass dieser Landstrich, die verlorenen Lande wie sie zu deiner Zeit genannt werden, vor dem großen Kataklysmus von dichtem Regenwald bedeckt sind und vor Leben nur so pulsieren. Ich selbst und viele Generationen vor mir können sich diesen Anblick nicht einmal mehr vorstellen. Denn in unserer Zeit ist die Welt eine einzige große Wüste die sämtliches Leben in den nächsten Jahren ausgelöscht haben wird. Wir wissen nicht was genau den Kataklysmus ausgelöst hat mit dem das Sterben unserer Welt begann. Nur dass es tief im Dschungel der verlorenen Lande mit einem gewaltigen Feuerinferno begann. Dies wird in eurer Zeitrechnungen – so unsere Berechnungen stimmen – am zweiten Zehnttag des Monats Uliva im Jahre 324 nach Kaiser Ruhl geschehen, und zwar 157 Meilen südlich der Nebelbucht und 221 Meilen westlich des Sturmberges. Bitte, Freund, nimm diese Botschaft und alle Edelsteine die du an meinem Leichnam noch findest an dich und spute dich. Das Ende aller Hoffnung ist nah!

--**Spielleiterwissen**--

Erscheinung: Aldrahar sa Ildrinas ist für einen Elfen heutiger Zeit eher klein gewachsen und von hagerer Statur. Sein sonnengegerbtes Gesicht zeugt von großen Entbehrungen doch sein Blick ist ungebrochen und neugierig. Er trägt ein orientalisch anmutendes, wallendes Gewand aus braunem Tuch und einen Turban mit Gesichtsschleier. Unter den Wüstengewändern trägt er ein sorgsam gepflegtes Kettenhemd und weiche Lederstiefel. Trotz seines respektvollen und zurückhaltenden Auftretens verraten seine geschmeidigen Bewegungen einen geübten Krieger, der mit dem Krummschwert an seiner Seite hervorragend umgehen kann. Er spricht einige lokale Sprachen, wenn auch mit ungewöhnlichem Akzent. Wer ihn länger beobachtet wird eine gewisse Eile und Ungeduld feststellen, außer wenn er oft stundenlang in den Nachthimmel schaut und in komplizierte Berechnungen vertieft ist.

Wesenszüge: Entschlossen, wissbegierig, gehetzt
Fähigkeiten: Navigation zu Lande, Überleben in der Wüste, Klettern, Reiten, Wasser finden, Nomadenhandwerk
Wissensgebiete: Astrologie, Mathematik, alte Sprachen & Schrift, Geschichte der Völker, Religionen, Zauberkunde
Waffenfertigkeiten: Waffenloser Kampf, Krummsäbel, Sichelschwert, Speer, Schild
Priesterzauber: Heilung, brennender Wüstenwind, Flammenstrahl, Dämonenbann, Wasser reinigen, Flamme in der Dunkelheit

Ausrüstung: Neben dem Schriftstück, das er in einem kleinen diamantbesetzten Beutel um den Hals trägt, besitzt er einen magischen Krummsäbel (ewig scharf und +1 auf Angriff), ein feingliedriges Kettenhemd, ein heiliges Symbole von Liskander, 2 Sätze Wüstenkleidung, eine Umhängetasche, Deckenrolle, ein Beutel Diamanten und ein Beutel Goldstücke, 15 Meter Seil aus Tierhaaren, einen primitiven Sextanten, zwei Wasserschläuche, Reiseproviant, eine Öllampe, drei Feuersteine, kleines Messer, 5 Anwendungen magische Heilsalbe, ein Notizbuch sowie 4 Rollen Pergament und drei Kohlestifte in einer ledernen Pergamentrolle.

Auch wenn diese Habseligkeiten für einen Abenteuer aus heutiger Zeit wenig beeindruckend erscheinen, sind sie in der Zukunft aus der er kommt mehr wert als viele Menschenleben.

Hintergrund: Aldrahar sa Ildrinas ist tatsächlich einer der letzten Überlebenden einer finsteren Zukunft, die er mit allen Mitteln zu ändern versucht. Bis auf ein paar Elfen und Orkstämme wurden in dieser Zeit bereits alle bekannten Völker durch eine unerbittlichen Feind ausgelöscht den man nicht bezwingen kann: Die schwarze Wüste.

In seiner Zukunft gab es der Legende nach 451 Jahre zuvor (dort beginnt ihre Zeitrechnung) ein riesiges Flammeninferno, das fast den gesamten südlichen Kontinent verschlang und in eine tote Wüste verwandelte. Dies war jedoch erst der Anfang. Über die Jahre breitete sich der schwarze Aschesand immer weiter nach Norden aus und brachte den Tod vieler Völker mit sich. Die Ozeane trockneten aus oder verwandelten sich in ätzende Säuremeere. Die magischen Ebenen gerieten aus dem Gleichgewicht und unsagbare Schrecken kamen aus den Tiefen der Wüste. Das Ende aller Lebenden ist hier schon lange besiegelt und die letzten Gelehrten haben sich zusammengetan um ein Ritual durchzuführen, das es einem auserwählten Krieger ermögliche soll, auf den Spiralen der Zeit zurückzuspringen und das grauenvolle Ereignis zu verhindern.

Eigentlich war geplant, dass Aldrahar ein gutes Jahr vor dem großen Kataklysmus in der Vergangenheit ankommen sollte. Doch irgendwas ist bei dem Ritual schiefgegangen und so bleiben ihm nur wenige Wochen. Die Priester mussten sich für dieses Ritual allesamt selbst opfern. Einen zweiten Anlauf mit einem anderen Krieger wird es also nicht geben. Er muss erfolgreich sein…

Gleich nach seiner Ankunft hatte er sich daher überhastet einer anderen Abenteurergruppe anvertraut. Die haben ihm jedoch nicht geglaubt und versucht den „armen Irren“ von seinem Leid zu erlösen und auszurauben. Daher wird er sich nur noch einmal offenbaren, wenn er den Spielercharakteren absolut vertraut (oder wenn sie die Botschaft um seinen Hals gelesen haben).

OSR „Auf dem Sprung"

Von Marc Geiger, inspiriert von Nicolas Dessaux

Dieses Kurzregelwerk auf Basis der OSR ist für all jene gedacht, die keine Zeit oder schlichtweg keine Lust haben, sich 100 Seiten Regeln einzuprägen, ein einfaches Regelwerk verlangen, oder gerade keines zur Hand haben. Benötigt werden lediglich ein Bleistift, Papier und wenigstens ein sechsseitiger Würfel.

Charaktererschaffung

Rüstung: Jeder Spieler wählt für seinen Charakter eine Rüstung. Diese verleiht ihm eine Rüstungsklasse (RK) und seine Bewegungsrate (BR).

Rüstung	Beschreibung	RK	BR
Keine Rüstung	Nackt, Tuch	9	12
Leichte Rüstung	Leder, Wolle	7	9
Mittlere Rüstung	Verstärktes Leder, Kette	5	6
Schwere Rüstung	Plattenpanzer, Harnisch	3	3
Schild		-1	-1

Trefferwürfel: Die Anzahl der Trefferwürfel bestimmt sowohl die Erfahrung, als auch die Lebenskraft des Charakters. Frisch erschaffene Charaktere starten mit einem Trefferwürfel (TW)
Wahl der Waffe: Der Spieler wählt entweder zwei Einhandwaffen (bzw. zwei kleine Waffen oder eine Einhandwaffe und eine kleine Waffe), oder eine Zweihandwaffe, oder eine Einhandwaffe (bzw. eine kleine Waffe) und einen Schild. Kleine Waffen sind etwa Dolch; Messer, Schlagring. Einhandwaffen sind Schwerter, Streitkolben Hämmer. Zweihandwaffen sind Zweihänder, Lanzen, Schlachtbeile.
Name und Beschreibung: Der Spieler wählt einen Namen für seinen Charakter und einen kurzen Hintergrund. Dazu gehört auch das Volk, wenngleich diese Wahl keine regeltechnischen Auswirkungen hat. Der Charakter ist fertig:
Beispiel: *Ardonas der Schlächter (RK 6, BF 8, TW 1, Schwert, Schild)*

Kampf

Initiative: Jeder Kampfteilnehmer würfelt mit 2W6 + seiner RK. Derjenige mit dem höchsten Wert hat darf zuerst handeln. Alle anderen folgen absteigend, eintsprechend ihres Initiativeergebnisses.
Angriff: Der Angreifer würfelt mit 2W6 + dem Drittel seiner TW (aufgerundet, aber maximal +3). Ist das Ergebnis höher, als die BR des Gegners, so trifft er. Will Ardonas, der mitlerweise 3 TW besitzt einen Troll mit BR 6 treffen, so muss er mindestens eine sechs oder mehr würfeln. Eine gewürfelte 2 ist immer ein Fehlschlag.
Schaden: Der Angreifer muss prüfen, ob er die Rüstung des Ziels durchdringt. Dabei würfelt er mit zwei Würfeln. Ist das Ergebnis niedriger, als die RK des Ziels, so reduzieren sich die TW des Ziels um eins. Trägt der Angreifer einen Zweihänder, oder trägt er eine kleine Waffe in der Nebenhand, darf er mit drei Würfeln würfeln und entfernt das höhere Ergebnis. Monster mit 0 TW sind tot. Charaktere mit 0 TW gelten als Kampfunfähig. Monster können kampfunfähige Charaktere leicht töten, nehmen sie jedoch gewöhnlich gefangen.
Rast und Heilung: Nach einem Kampf und einer kurzen Rast kehren die TW der Charaktere auf ihren ursprünglichen Wert zurück. Charaktere mit 0 TW benötigen eine mehrtägige Rast, oder magische Heilung, ehe sie wieder einsatzfähig sind.

Aktivitäten während des Abenteuers

Bewegungsmanöver: Will ein Charakter schleichen, sich verstecken, klettern oder schwimmen, so würfelt er mit 2W6 unter seiner BR. Sollte es sich um ein besonders leichtes, oder besonders schweres Manöver handeln, kann der Spielleiter erlauben, mit 1W6 zu würfeln oder verlangt 3W6 für den Erfolg.
Rettungswürfe: Wird er solcher Wurf verlangt, versucht der Spieler mit 2W6 den Zielwert 9 zu erreichen, oder zu übertreffen. Dabei darf er ein Drittel seiner TW als Bonus einsetzen (aufgerundet, aber maximal +3). Diese Regelung der Rettungswürfe kann auch auf andere Aktionen angewandt werden, die nicht unter Bewegungsmanöver fallen, wie etwa geheime Türen zu suchen, oder ein Schloss zu knacken.
Anderweitiger Schaden: Wenn etwas einen Menschen töten kann, verursacht es 1 TW Schaden. Kann etwas ein Pferd töten, verursacht es 2 TW Schaden. Kann etwas einen Riesen niederstrecken, so verursacht es 3 TW Schaden.
Magie: Der Einsatz von Magie verlangt die Beschwörung eines Dämons, oder einer anderweltlichen Kreatur, die für den Charakter übernatürliche Dinge vollbringen kann. Kein Charakter beginnt mit der Kenntnis zur Beschwörung eines Dämons. Die Riten zur Beschwörung müssen im Spiel entdeckt werden. Der Spieler muss dabei den Namen des Dämons oder der Kreatur kennen und das Ritual zur Beschwörung erlernen, was acht Stunden Studium und einen erfolgreichen Rettungswurf verlangt. Schlägt der Rettungswurf fehl, kann sich der Charakter die Kenntnis des Rituals erst dann wieder anzueignen versuchen, wenn er eine Stufe aufgestiegen ist. Jeder Dämon besitzt einen Namen, eine besondere Erscheinung und zwei Domänen der Macht (Feuer, Wasser, Lust, Blut, Wahnsinn, Wissen usw.).
Um den Dämon zu beschwören, muss der Charakter das einstündige Ritual vollziehen und einen Rettungswurf durchführen. Schlägt der Rettungswurf fehl, kann der Charakter die Beschwörung erst nach 24 Stunden wieder versuchen. Ist der Dämon erschienen, kann der Charakter ihm eine Aktion befehlen, die in seine Domänen fällt. Auch hier muss ihm ein Rettungswurf gelingen, oder der Dämon verschwindet. Er verschwindet in jedem Fall nach 1W6 * 10 Minuten. Der Dämon verursacht immer 2 TW Schaden, dem man nur entgehen kann, wenn man einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt.

Erfahrung und Stufen

Am Ende eines Abenteuers oder einer Spielsitzung – je nach Entscheidung des Spielleiters – prüft jeder Charakter, ob er das Erfahrene umsetzen kann. Dabei versucht jeder Spieler mit 2W6 den Zielwert 3 zu übertreffen. Vom Würfelwurf werden die momentanen TW des Charakters subtrahiert (maximal jedoch -8).



Der Rote Hahn

Ein Abenteuer für HeXXen 1730

von Stefan Droste

„Hochmütig als ein Drachen, neidisch als ein Slang, wollüstig als ein Gockel. Allso ist der Basilisk, die dreifache Creatur der Sünden.“ – *Thomas von Cantimpré, Experimentator*

Die Jäger bekommen die Mission, in einer Stadt das Verschwinden eines Inquisitors aufzuklären. Es wird vom gewaltsamen Tod durch dunkle Mächte ausgegangen. In Wirklichkeit ist der verdorbene Inquisitor aber zu einem Dasein in Gestalt eines umherspringenden Basilisken verflucht worden, der die ganze Stadt zu verbrennen droht.

Ein sündiger Kirchenmann – Nachforschungen

Das Volk in der Stadt ist aufgepeitscht. Unter der Ägide des Inquisitors hat es viele Hexenprozesse gegeben. Mit Proben auf WILL + TW (MANIPULATION) oder WIS + TW (LAND UND LEUTE) können aber auch die Sünden des Inquisitors ans Licht kommen:

- ❖ Er hatte eine vermeintliche Hexe eigenmächtig gefoltert und getötet ohne ein Urteil abzuwarten.
- ❖ Er hatte sich den Reichtum eines Patriziers angeeignet, indem er ihn als Schwarzmagier verurteilte.
- ❖ Er hatte der Gänsemagd ein Kind gemacht und sie dann verstoßen.

Funkenflug – Das Monster erscheint

Irgendwann taucht überraschend der Basilisk auf. Flatternd springt er über die Hausdächer und speit Flammen. Die brennenden Dächer sind eine spannende Kulisse für den Kampf gegen die Bestie. Aber auch wenn sie getötet wird, schlüpft sie binnen kürzester Zeit erneut aus einem Ei, das sie zuvor selbst gelegt hat.

Um den Basilisken endgültig zu besiegen muss entweder das Nest aufgespürt und zerstört, oder der Fluch erkannt und gebrochen werden.

Das Nest – Lösung A

Das Nest des Basilisken ruht auf einem Stein der Weisen in der Zisterne eines Hauses, in dem einst ein Alchemist wohnte. Schwere Proben auf WIS + TW (ALCHEMIE), lange Recherchen mit WIS + TW (SCHRIFTEN DER WEISEN) oder der Zauber *Hellsicht* sind nötig um Anhaltspunkte auf diesen Ort zu sammeln. Dort steht ein erneuter, diesmal endgültiger Kampf gegen das Monster bevor. Der Inquisitor und die Urheberinnen seines Fluches aber bleiben verschollen.

Die drei Flüche – Lösung B

Klüger ist, von den Sünden des Inquisitors auf einen Fluch zu schließen. Drei Frauen haben den Inquisitor unabhängig voneinander verflucht – die Mischung dieser Flüche verwandelte den Hexenjäger in einen Basilisken.

Aber trifft sie wirklich Schuld? Denn erst durch das ihnen zugefügte Unrecht wurden die Frauen von Sturmgeistern beseelt und so zu Hexen! Sie wissen nicht, dass ihre Flüche bereits wirklich Zauberkraft besitzen
.

- ❖ Die Schwester der unrechtmäßig zu Tode Gefolterten verfluchte seinen Hochmut.
- ❖ Die Ehefrau des in Ruin und Selbstmord getriebenen Patriziers verfluchte seinen Neid.
- ❖ Die geschändete und nun geächtete Gänsemagd verfluchte seine Wollust.

Wenn die Jäger die Hexen dazu bringen können ihre Flüche zu wiederrufen, erhält der Inquisitor seine menschliche Gestalt zurück. Aber ob dies aber ein gerechtes Ende ist, müssen die Jäger selbst entscheiden.

„Der Rote Hahn“ (NSC: 4)
Springender Basilisk

KKR: 5 ATH: 8 GES: 4
WILL: 6 WIS: 2 SIN: 7
LEP: 52 KRP: 17 SP: 15

Panzerung: 3 (Federn und Schuppen) / INI: 15

Strategie: Offensiv / Aktionen: NB / B
N: Schnabel (ATH), Angriff 12, Schaden 3 + Lähmungsgift
B: Feuerodem, Ziele 1-3 (2 SP pro Ziel), Schaden 2W6 (N) oder 1W6 (F)

Besonderheiten:

- Flieger
- Feuerangriff
- Lähmungsgift
- Auferstehung (bis das Nest vernichtet oder der Fluch gebrochen ist)

Im Dschungel



DSCHUNGEL ZUFALLSFALLGRUBE

Lass aus einer Lianenlaenge auf die Zufallsgrube fallen. Für mehr Immersion in einer Schachtel platzieren.

Wo liegt er?

zeigt, was passiert.
gibt dir mehr Infos.

WETTER

Ploetzlicher Wetterumschwung innerhalb von Stunden!

1: Tropensturm 2: Dauerregen
3: Hitzewelle 4: Orkan
5: Regenschauer 6: Feuchtnebel

PFLANZEN

Ihr findet 1x seltene Pflanzen.

Sie sind
1-2: klein
3-4: mittelgroß
5-6: riesig

und

1: stinken
2: heilen
3: greifen an
4: schmecken gut
5: vibrieren
6: schweben



GELÄNDE

Der Weg ist versperrt! Ein Umweg würde euch Stunden kosten.



Vor euch liegt:



1: ein reißender Fluss
2: eine m breite Erdspalte
3: ein großes Klingengrasmeer
4: ein x200m breiter See
5: eine x4m hohe Steilklippe
6: ein Sumpf

WILDE TIERE

Achtung! !

1: 1x Pumas
2: 2x Wildschweine
3: 1 Giftschlange
4: 1 Tiger
5: 1x Riesenameisen
6: Ein gigantischer Riesenaffe!!!



1: bereit zum Angriff
2: beschuetzen Nachwuchs
3: suchen Nahrung
4: freundlich
5: fressen
6: tot



HÖHLE

Ein Hoehleneingang mit einem Durchmesser von x liegt vor euch im Felsen



1: und führt zu unterirdischen **RUINEN**
2: In der Hoehle leben **WILDE TIERE**
3: Wohnen dort etwa **EINGEBORENE** ?
4: In der Hoehle ist eine heiße Quelle
5: In der Hoehle wachsen **PFLANZEN**
6: Er fuehrt zum geheimen Tempel der **WALDSPINNEN** - Kultisten



EINGEBORENE

Ihr begegnet :

1: einem Dorf
2: 1x Eingeborenen
3: einer Familie
4: 2x Nomaden
5: einem Paar
6: Spuren

Es handelt sich um:

1: Kannibalen
2: keine Menschen
3: Haendler
4: Freunde
5: Feinde
6: Tote



TREIBSAND

1x Reisende landen im Treibsand. Sie sind m vom Rand entfernt. Hilfe!



WALDSPINNEN

Ihr stolpert ueber

1: 1 Riesenwaldspinne
2: 1x Riesenwaldspinnen
3: 1x Spinnenschwaerme
4: alte kaputte Riesenspinnennetze
5: 2x Waldspinnenkultisten
6: die gigantische Spinnenkoenigin

In den Kokons zwischen den Netzen findet ihr

1: Nachwuchs
2: tote **WILDE TIERE**
3: tote **EINGEBORENE**
4: einen Schatz
5: seltsame Knochen
6: einen Ueberlebenden

RUINEN

Ihr findet Ruinen

1: eines unbekannten Tempels
2: einer vergessenen Stadt
3: eines Bauwerks einer fremden Kultur
4: eines Brunnens mit m Durchmesser
5: eines antiken Leuchtturms
6: von 1x Steingraebern

UND

1-2: alles ist ruhig
3: es riecht nach Tod
4: ihr seid nicht alleine
5: ihr hoert Schreie
6: die Luft flimmert



Alpträume der grünen Hölle ein WOPC Beitrag von Rorschachhamster aka Christian Sturke

Die Kolonie der Stadt der Träume auf dem wilden Kontinent Nahacat wird von Grauhafen in bewährter Tradition beherrscht – Korruption, Gewalt und Willkür sind an der Tagesordnung, halten sich aber trotz allem im Hintergrund, während Handel und Kommerz die Strassen füllt. Unzählige Händler bringen die Luxusgegenstände und Annehmlichkeiten der Zivilisationen und füllen die Bäuche ihrer Schiffe und Fluggondeln mit den Schätzen des Dschungels... wenn nur die Fieberträume der Dschungelpest nicht wären, die fast jeden Besucher befällt, und deren unheilige Nachtmahre und furchteinflössende Aberrationen in den Stunden des Zwielichts manchmal real werden und die Straßen durchschleichen...
SC-Alpträume können sich an den Aussagen des Spielers orientieren, anstatt an der ersten Tabelle, wenn gewünscht. Egal, was für ein Alptraum, er sollte immer auch ein paar menschliche Züge tragen.

W10	Größte Frucht des Träumers (+W4)
1	1 Spinnen 2 Schlangen 3 Ungezifer 4 Parasiten
2	1 Frauen 2 Männer 3 Alte 4 Babies
3	1 Zombies 2 Geister 3 Vampire 4 Tote Verwandte
4	1 Einsamkeit 2 Vergessen 3 Sex 4 Sozialkontakte
5	1 Krokodile 2 Affen 3 Eulen 4 Fledermäuse
6	1 Altern 2 Krankheit 3 Entstellungen 4 Behinderung
7	1 Dunkelheit 2 Nacht 3 Schatten 4 Blindheit
8	1 Volk 2 Rasse 3 Halbwesen 4 Goblinoide & Orks
9	1 Magie 2 Aberglaube 3 Voodoo 4 Götter
10	Zweimal mit W8 würfeln, kombinieren

2W6	Manifestationsstärke
2-5	sehr schwach, ca. Hauskatze
6-8	schwach, ca. Goblin
9	mäßig, ca. Ork
10	gefährlich, ca. Oger
11	machtvoll, ca. Riese
12	sehr machtvoll, ca. Drache

W8	Modus Operandi
1	Heimlich und sehr geduldig
2	Brutal und Aggressiv
3	Hinterhältig und schnell
4	Mittels normalen Wesen/Effekten der jeweiligen Art
5	Grausam und gnadenlos
6	Mit Illusionen und Halluzinationen
7	Scheinbar nur weltliche Gefahr
8	Direkte Geistesbeeinflussung

W12	Auswirkungen auf unmittelbare Umgebung (+W4)
1	Geruch: 1 Zimt 2 Aas 3 Fisch 4 Vanille
2	Luft 1 sehr heiß 2 kalt 3 trocken 4 sehr schwül
3	Laut: 1 Knurren 2 Weinen 3 Wehklagen 4 Musik
4	Bewegung: 1 Fallen 2 Zäh 3 Hektisch 4 Schwerelos
5	Licht: 1 Flackern 2 Düsterheit 3 Grell 4 Farbe
6	Umgebung: 1 Verfallen 2 Kahl 3 Dreckig 4 Blutig
7	Geometrie: 1 Falsch 2 Fischauge 3 Lang 4 Rund
8	Himmel: 1 Sternenlos 2 Trüb 3 Farbe 4 Niedrig
9	Körper 1 empfindlich 2 taub 3 ungewohnt 4 kalt
10	Zeit: 1 Langsam 2 Schnell 3 Vergänglichkeit 4 Stopt
11	Gefühl: 1 Furcht 2 Zorn 3 Lust 4 Verwirrung
12	Zweimal mit W10 würfeln, kombinieren

W3	Dauer
1	Dauert einen Alptraum an, endet mit dem Erwachen
2	Endet mit dem nächsten Sonnenaufgang
3	Muß beendet werden, dauerhaft manifest

Die Dschungelpest bekommt so gut wie jeder Besucher des Kontinents: Einen Wurf gegen Krankheit pro Tag. Bei Mißerfolg 2 Tage Fieberträume, dann erneuter Wurf, mißlingt der, wird ein Monster nach diesen Tabellen erschaffen... dies gilt natürlich auch für NSC. Danach ist man aber immun.

W20	Körper und Fähigkeiten (+W4)
1	Gift: 1 -stachel 2 -haut 3 -biß 4 -spucken
2	Tentakel: 1 Greif- 2 Kletter- 3 Hieb- 4 Geh-
3	Aura: 1 Feuer 2 Kälte 3 Furcht 4 Stille
4	1 Körperlos 2 Halbreal 3 Spiegelbilder 4 Unscharf
5	Schatten: 1 -gang 2 -klau 3 -duplikat 4 -kontrolle
6	Unsichtbar: 1 Dauernd 2 Kurz 3 Lang 4 An/Aus
7	Beherrschung: 1 Geist 2 Körper 3 Tiere 4 Sachen
8	Klauen: 1 Große 2 Spitze 3 Grab- 4 Scheren-
9	Zähne: 1 Blutsaugend 2 Große 3 Lange 4 Nage-
10	Fell: 1 Metall- 2 Scharf 3 Zerrissen 4 Brennen
11	Hörner: 1 Ein- 2 Ziegen- 3 Hirschgeweih 4 Viele
12	Schleim: 1 Tropfend 2 Fließend 3 Grün- 4 Körper
13	Maul: 1 Rund- 2 Schnabel 3 Breit- 4 Saug-
14	Beine: 1 Keine 2 Viele 3 Ungerade 4 Lange
15	Augen: 1 Riesig 2 Hypnose 3 Keine 4 Schlangen-
16	Arme: 1 Keine 2 Viele 3 sehr lang 4 Mächtig
17	Flügel: 1 Gerupft 2 Weiß 3 Schwarz 4 Fledrig
18	Haut: 1 Baby- 2 Ledrig 3 Warzig 4 Stachlig
19	Haare: 1 Greif- 2 Nass 3 Keine 4 Überall
20	Zweimal Würfeln, kombinieren

W4	Ziel der Erscheinung
1	Träumer
2	Freunde und Familie des Träumers
3	Feinde, Gegner und Rivalen des Träumers
4	Jeder

Die wenigen manifesten Träume, die lang genug überleben, wandern in den Dschungel und hausen dort in den Ruinen. Weise sagen, daß dies kein Zufall ist und der Schlüssel, die Dschungelpest zu besiegen, dort zu finden sein sollte...

DIE WEISSE HAIPU

Ein Beitrag zum Winter-OPC 2016 von Tobias Gehring – System: DSA 4 – Kategorie: Im Dschungel



Kurz zuckte sie zusammen, als die scharfe Klinge des bronzenen Messers die Haut ihrer Hand durchschnitt – die helle Haut, das Überbleibsel ihres früheren Lebens, das sie niemals würde abstoßen können. Aber in ihrem Geiste, in ihrem Herzen, sollte sie nichts mehr an diejenige binden, die sie einst gewesen war. Und nun, da Hinaioio seine Hand in die ihre legte, nun, da ihr Blut sich vereinte und die um sie herum versammelten Männer, Frauen und Kinder ekstatisch zu singen und zu tanzen begannen, war es endlich vollbracht: Saranya war aus dieser Welt geschieden, Motu-Iti lebte.

Hintergrund und Persönlichkeit: Die in Brabak als Tochter einer einheimischen Gewürzhändlerin und eines sesshaft gewordenen Seefahrers aus Albernia geborene Saranya Cornio entwickelte bereits während ihrer Kindheit ein großes Interesse daran, die verschiedenen Völker und Kulturen Aventuriens, die in den Hafenstädten des tiefen Südens aufeinandertreffen, kennenzulernen. Von diesem Wissensdurst getrieben, entschied sie sich, in den Dienst der Göttin Hesinde zu treten, und erhielt in deren Tempel zu Al'Anfa die Weihe. Bald darauf brach sie zu einer Reise auf die Insel Altoum auf, um die Sitten und Gebräuche der in den dortigen, küstennahen Dschungeln lebenden Waldmenschen vom Stamm der Haipu zu erforschen. Doch je länger sie unter den Haipu weilte, desto mehr gelangte Saranya – oder, wie sie sich inzwischen nennt: Motu-Iti – zu der Auffassung, eine paradiesische Welt „edler Wilder" gefunden zu habe, die unbedingt vor der Vernichtung durch Sklavenjäger, Kolonialisten oder andere aggressive „Blasshäute" geschützt werden müsse. Ihre Liebe zu Hinaioio, dem Sohn des Kriegshäuptlings, von welchem sie inzwischen ein Kind erwartet, tat ein Übriges, um sie an das Dorf zu binden – und verschaffte ihr zugleich Einfluss auf den Kriegshäuptling. Diesen nutzt sie, um den Stamm zu aggressivem Verhalten und Gewalt gegen alle nicht-waldmenschlichen Fremden aufzuwiegeln und den alten Friedenshäuptling Te-Hao, der diesem Vorhaben skeptisch gegenübersteht, an den Rand zu drängen.

Aussehen: Ist auch der Körper bis auf einen Lendenschurz aus Bananenblättern unbekleidet, die Haut mit farbigen Mustern bemalt und die Haare nach Art der Haipu zu einem kurzen, dicken Zopf geflochten, so ist doch jedem Betrachter sofort ersichtlich, dass er keinem Waldmenschen gegenübersteht. Das haselnussbraune, glatte Haar, die helle Haut, die grünen Augen und der schmallippige Mund über dem fliehenden spitzen Kinn lassen die mittelländisch-alanfanische Herkunft der 26 Jahre alten, 1,72 Schritt großen Frau erkennen.

Zitate: „Mehr als alles andere verehren die Alanuwa-Ha einen finsteren Geist, der den Tod bringt, und das größte Vergnügen bereitet es ihnen, gemeinschaftlich zuzusehen, wie Menschen sich gegenseitig mit scharfen Waffen verwunden und töten. Sie sind ein Volk des Todes und des Blutes, welches nur die Sprache der Gewalt spricht, und deshalb müssen wir ihnen in dieser Sprache mitteilen, dass sie hier nicht willkommen sind!" / „Aggressiv? Wir? Nein, wir verteidigen nur unsere Welt und unsere Lebensweise gegen jene, die uns die Freiheit und das Leben nicht gönnen."

Spielwerte:
MU 14 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 10 **LeP** 29 **AuP** 30 **AsP** - **KaP** 24 **MR** 2
AT 11 **PA** 9 **TP** 1W+1 (Dolch) **INI** 11 **RS/BE** 0/0
Vor- und Nachteile: Begabung (Überzeugen), Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit / Neugier 8, Vorurteile 10 (Weiße, insbesondere Al'Anfaner)
Liturgien: 12 Segnungen, Blick in den klaren Himmel (Sterne funkeln immerfort), Sprechende Symbole, Initiation, Sicht auf Madas Welt
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Liturgiekenntnis (Hesinde)

Szenariovorschlag: Ein Abenteuer um die weiße Haipu mag zunächst als Suche nach einer Vermissten beginnen, da Saranya vor ihrer Wandlung regelmäßig den knapp eine Tagesreise vom Dorf der Haipu entfernten Hafen Port Peleiston aufsuchte, um dort Waren einzukaufen und in die Heimat weiterfahrenden Schiffen Botschaften mitzugeben. Motu-Iti hingegen hat noch nie einen Fuß nach Port Peleiston gesetzt, sodass sich im Hesindetempel zu Al'Anfa die Sorgen mehren, der jungen Geweihten könnte durch die natürlichen Gefahren des Dschungels oder die „wilden Barbaren" etwas zugestoßen sein. Berichte vom gewaltsam aggressiven Auftreten der Haipu, die die Helden in Port Peleiston vernehmen, verstärken letztere Befürchtung ebenso wie der Fund des einstigen Lagers der Geweihten mitsamt der Leichen ihrer beiden alanfanischen Gehilfen. Doch als die Helden bald darauf von einer Übermacht der Haipu gefangen genommen und zur rituellen Hinrichtung ins Dorf gebracht werden, offenbart sich ihnen, welche Rolle Motu-Iti tatsächlich spielt. Während die Helden nach einer Möglichkeit zur Flucht suchen, sollten sie außerdem mit dem Friedenshäuptling Te-Hao bekannt werden. Nachdem sie ihr eigenes Leben gerettet haben, können sie diese Verbindung nutzen, um nach Möglichkeit eine weitere Eskalation der Situation zu verhindern.

Das Leid des Kapre

Eine ergänzende Szene für das „Pathfinder“-Abenteuer „Spiel der Türme“ für die OPC-Kategorie „Im Dschungel“. von André „Seanchui“ Frenzer

Das „Pathfinder“-Abenteuer „Spiel der Türme“ führt die Helden in das Turmkartenreich der vor langer Zeit verstorbenen varisischen Bardin Sonnorae. In diesem seltsamen Reich, in dem Charaktere auf Figuren aus Sagen und Legenden stoßen, ist wenig so, wie es zu sein scheint. Die folgende Szenerie eignet sich als Ergänzung zu „Spiel der Türme“, wenn der Spielleiter das Turmkartenreich noch etwas mehr ausschmücken möchte und kann überall innerhalb der magischen Ebene angesiedelt werden.

Karte: Die Hochzeit (Die Charaktere erleiden keine Übelkeit durch den Zigarrenqualm im Bereich A1).

Mit einem Mal öffnet sich das Dornengestrüpp um Euch herum und gibt den Blick auf eine Lichtung frei. Es ist ein ruhevoller, würdiger Ort der vor Euch liegt und durch einen dünnen Nebel könnt Ihr eine Steinsäule erkennen.

Die Bardin Sonnorae sammelte Geschichten aus aller Welt, nicht nur varisische Sagen. Eine davon war eine besonders tragische Liebesgeschichte zwischen einem Kapre und einer jungen Häuptlingstochter, die seine Liebe nicht erwidern konnte. Die Lichtung des Kapre ist ein heiliger Ort, an dem die Beiden auf ewig miteinander diskutieren.

A1. Eingang

Der Eingangsbereich der Lichtung ist von einem dünnen Nebelschleier umgeben. Tatsächlich liegen hier eine beträchtliche Anzahl der berüchtigten Kaprezigarren, die von dem liebestollen Kapre achtlos beiseite geworfen wurden.

SC, welche die Lichtung betreten oder verlassen wollen, müssen durch den Qualm treten. Ihnen muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für eine Stunde unter Übelkeit zu leiden, was einen Malus von –1 auf alle weiteren Fertigkeitswürfe bedeutet.

A2. Die Säule (HG 10)

Inmitten der mit sanft im Wind wiegendem Gras bewachsenen Lichtung ist eine Steinsäule errichtet worden. Die Säule ist rundum mit antik anmutenden Bildern behauen worden, deren Sinn sich jedoch den SC nicht erschließt.

Kreaturen: Auf der Lichtung sind der Kapre – ein Baummensch, der auf den Fesselinseln beheimatet ist – und eine dunkelhäutige, schöne Menschenfrau in einen tiefen Zwist vertieft. Der Kapre versucht, das Herz der schönen Häuptlingstochter zu erobern, während diese von seinen Avancen geschmeichelt ist, aber doch keine Zukunft für die beiden sieht. Der Kapre wird sich in seiner Verzweiflung an jeden wenden, der die Lichtung betritt und um Hilfe bei dieser Herzensangelegenheit bitten.

Um die Häuptlingstochter davon zu überzeugen, dass der Kapre eigentlich eine sehr gute Partie ist, ist ein Wurf auf Diplomatie (SG 27) erforderlich (sie ist zu Beginn neutral gestimmt). Gelingt es den SC, die beiden zu vereinen, so schenkt der Kapre ihnen nicht nur eine seiner Zigarren, sondern setzt seine Gabe *Mit Pflanzen sprechen* so ein, dass die SC auf ihrem Weg zum nächsten Ort im Turmkartenreich nicht vom Dornengestrüpp (B) behelligt werden.

Sollten die Spieler auf Gewalt zurückgreifen, so greift der Kapre unbarmherzig an.

Kapre	**HG 10**

EP 9.600
CN Riesige Pflanze
TP: 125 (Unter Piraten, Band 4, S. 82)



Im Dschungeltempel

Monsterbegegnung / Mini-Dungeon

Im tiefsten Dschungel bittet ein anwohnender Stamm die Helden um ihre Hilfe. Ein „Riesenaffe“ hat Menschen aus ihrer Siedlung verschleppt. Die Stammeskrieger, die das „Monster“ verfolgten, sind nie zurückgekehrt. Ein Späher konnte einzig berichten, dass der „Affe“ in einem alten, verlassenen Tempel an einem nahen Berghang verschwunden sei.

Der Tempel, ein kleines Steingebäude, steht, von Dschungelbäumen umgeben und überwachsen, an eine Bergwand gelehnt. Der Tempel besitzt einige kleine, runde Anbauten. Seine Außenwände sind mit Säulen und Figuren geschmückt. Drei Durchgänge führen in den Tempel.

1. Tempelraum
Staub, Erde und Blätter bedecken den Boden. Die Wände sind von Pflanzen und Lianen bedeckt. Steinsäulen stützen die Decke. Man kann Schleifspuren in Richtung eines der hinteren Räume wahrnehmen. Ein langer, schmaler Spalt befindet sich in der östlichen Wand (Durchgang zu 8.).

2. Zeremonienturm
Der Durchgang ist von Lianen verwachsen. Das Innere des Raumes wird von einem großen Steinobelisken dominiert. In dessen oberer Hälfte ist ein Loch in dem ein faustgroßer, grüner Stein schwebt. Der Obelisk trägt das Relief einer großen Schlange. Vor dem Obelisken steht ein blutverkrusteter Opferaltar. An den Wänden stapeln sich Käfige.

3. Eingestürzter Raum
Ein Großteil der Decke ist eingestürzt. Der Boden ist mit einer Vielzahl von Knochen bedeckt. Hier schlafen zwei **Dschungelhyänen**. Sie leben vom Aas, dass das „Monster“ stellenweise zurück lässt.

4. Ehemaliges Schlafgemach
Eine große **Dschungelblume** bewohnt die Raumwand. Ein stark süßlicher Lockduft geht von ihr aus. Mit ihren langen, tentakelartigen Fortsätzen macht sie gewöhnlich Jagd auf Insekten und Tiere, aber auch die Helden werden von ihr attackiert. Ein Durchbruch in der Wand führt in einen natürlichen Stollen.

5. Futterstelle
Der Stollen führt aufwärts in eine natürliche Höhle. Der Boden ist von Knochen bedeckt. Hier speist das „Monster“ für gewöhnlich. An der Decke hängt ein Schwarm **Vampirfledermäuse**. Fühlen sie sich gestört, greifen sie an.

6. Schlafplatz
Dieser Höhlenabschnitt ist mit großen Blättern u.ä. bedeckt. Er dient als Schlafplatz.

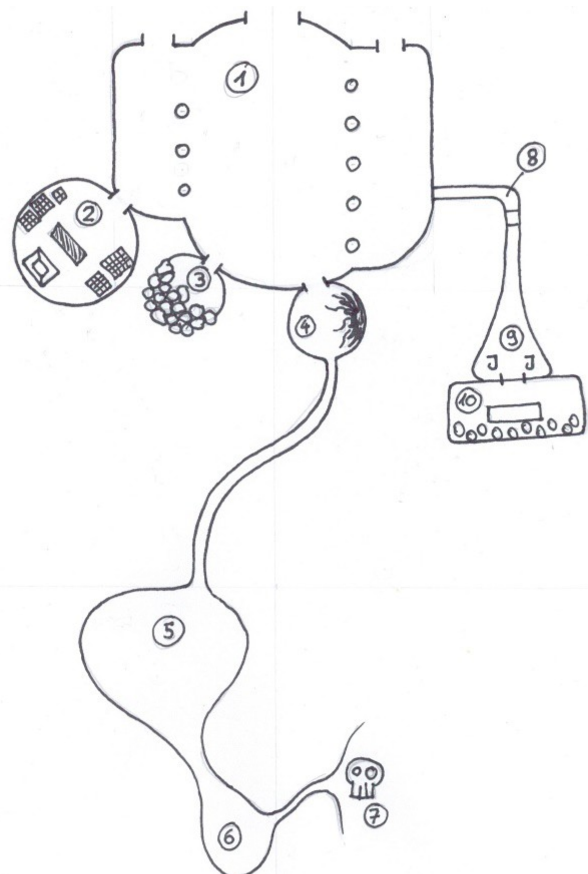
7. Bergrücken
Ein kurzer Stollen führt ins Freie auf den Bergrücken. Hier finden die Monsterbegegnung statt.

8. Geheimgang
Ein schmaler Gang führt vom Tempelraum weg. Nach einer Biegung sind zwei Drähte über den Boden gespannt. Das Auslösen dieser Falle lässt je einen großen Steinblock aus der Decke fallen.

9. Vorraum
Hier stehen zwei **steinerne Jaguarstatuen** neben einer großen, verschlossenen Steintür. Versucht man, die Tür mit Gewalt zu öffnen, erwachen beide Stauten zum Leben und attackieren die Helden. Sie sind die Wächter der Grabkammer.

10. Grabkammer
Ein großer Steinsarg steht in der Mitte der Kammer. Dahinter stehen Gefäße aus Stein, Ton und Metall. Berühren die Helden etwas in der Kammer öffnet sich der Sarg und der **Geist des toten Hohepriesters** erhebt sich. Er will alle Anwesenden für ihre Freveltaten bestrafen.

Der „Riesenaffe“
Hierbei handelt es sich um einen **Mapinguari**. Ein mysteriöses Fabelwesen aus dem Dschungel. Es ist ein großer, affenartiger Zyklop. Sein riesiges Maul befindet sich zwischen Bauch und Brust und weist eine sehr lange dünne Zunge auf. Es scheut Wasser (auch Regen) sehr.



DER ECHSENTEMPEL

In diesem Space:1889 Abenteuer geht es um einen Tempel der Echsenmenschen, inmitten der dampfenden Dschungel der Venus.
Die freundlichen Priester des oertlichen Fruchtbarkeitsgottes sind nicht was sie zu sein scheinen.
Heimlich nutzen sie die Opfergaben ihrer Anhaenger, um sich Riesenechsen als Eierquelle zu halten, die sie zum Gefallen ihres dunklen Goetzen in einem geheimen Tempel verspeisen. Ein gewaltiges Tabu, gilt doch schon das beschaedigen eines Eis als Frevel!

Umgeben vom undurchdringlichen Dschungel liegt eine Stufenpyramide. Auf ihrer Spitze befindet sich ein steinerner Tempel durch dessen offene Seiten eine grosse goldene Goetzenstatue im Sonnenlicht funkelt. Zu ihren Fuessen haeufen sich Opfergaben aus den verschiedensten Fruechten.
Bei laengerer Beobachtung sieht man Echsenmenschen weitere Obst-Opfer zum Tempel heraufbringen, und wieder im Dschungel verschwinden.

Machen die Spieler sich am goldenen Goetzen zu schaffen, oder Überschreitet des Gewicht des Tempelbodens ein bestimmtes Mass, klappt der gesammte Boden weg, und laesst alle in eine dunkle Hoehle voller verrotteten Obst stuerzen.
Bleiche farblose Riesentausendfuessler greifen die Vermeintlichen Nahrungskonkurrenten sofort an. (Werte wie Schlammlaurer S. 133 GRW)

Ein Pfuhl aus verrotteten Obst, Futterplatz der Riesentausendfüssler

Hier nisten die blinden Riesenechsen der Priester, die sich von den Tausendfuesslern ernaehren. Durch den vorherigen Kampf mit den Myriapoden, riechen die Charaktere nun nach ihrem Futter. Und sie sind hungrig. (Werte wie Segelruecken S. 111 GRW)

Gegnermengen gebe ich mit Absicht nicht vor. Richten sie sich da einfach nach der Kampfkraft ihrer Gruppe.

Nistplatz der Riesenechsen

Tempel des Eierfresser-Kultes

Die Tempelgrotte der Echsenpriester wird beherrscht vom Abbild ihres eierverschlingenden Goetzen.
Niemals darf das Wort von ihrem unheiligen schaffen aus diesen Hoehlen dringen. Mit Opfermessern, Speer und Bogen stuerzen sie sich auf die Eindringlinge. ((Werte siehe Spielleiterschirm S.25)

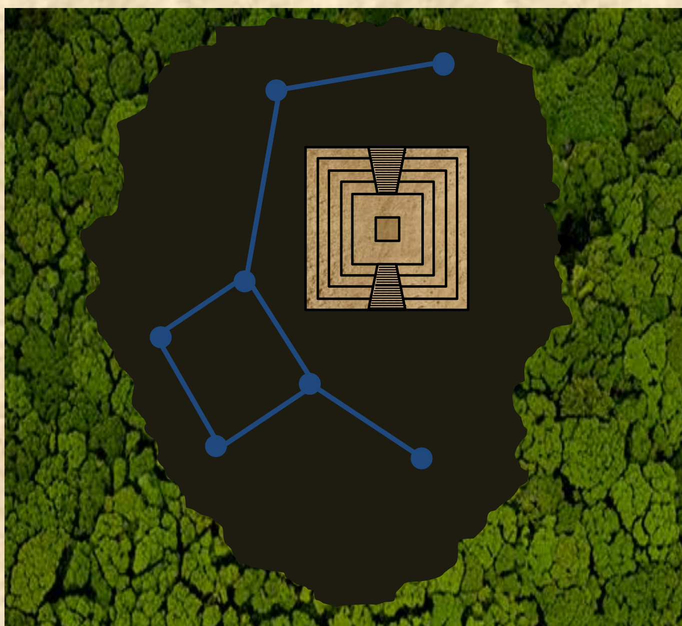
Ein von Bewuchs verborgener Ausgang fuehrt wieder ans Tageslicht.

verborgener Ausgang

VON J[illegible] FRIEBEL ALIAS GROK

Die Pyramide der ewigen Rache

[Im Dschungel, Abenteuer, Fantasy, systemneutral] **von Liechtenauer**



Tief im Dschungel der verlorenen Lande steht eine längst vergessene Pyramide der Utragar und hütet ihre Geheimnisse... Bis jetzt…

Die Abenteurergruppe befindet sich in Rakatan einer heruntergekommenen Hafenstadt an der Küste der verlorenen Lande. Ihnen ist das Geld für die Weiterreise ausgegangen und so suchen sie dort nach Arbeit, um ihre leeren Geldkatzen aufzufüllen. Ein in seltsame Wüstengewandung gehüllter Elf spricht sie an und stellt sich als Aldrafar sa Ildrinas vor. Er wirkt mit seinen sandfarbenen Gewändern in der farbenfrohen Dschungelumgebung recht deplatziert und macht einen leicht gehetzten Eindruck. Er sucht eine Gruppe mutiger Abenteurer als Geleitschutz für eine Schatzsuche in den Tiefen des Regenwaldes und es soll sofort losgehen. Wonach er sucht weiß er anscheinend selbst nicht so genau, jedoch erscheint er der Gruppe aufrichtig und die dargebotenen Edelsteine vermögen sie schließlich zu überzeugen.

Nach Wochen beschwerlicher Reise durch das Dickicht – und mehreren Begegnungen mit dessen feindseligen Bewohnern – erreicht die Gruppe schließlich eine breite Lichtung, auf der eine große Stufenpyramide steht. Aldrafar, der sich auf der Reise als hervorragender Navigator erwiesen hat, ist sich sicher, dass dies der Ort ist nach dem sie suchen. Beim Anblick der Szenerie beschleicht jeden erfahrenen Abenteurer sofort ein ungutes Gefühl: Obwohl die Pyramide sehr alt und verlassen scheint hat der sonst so unerbittliche Dschungel keine Anstalten gemacht sich das Gelände einzuverleiben. Der Boden hier ist staubtrocken und sieht aus wie mit Sand vermischte Asche. Keine Pflanze und kein Insekt sind auf der Lichtung zu sehen. Neben der Pyramide selbst sind noch sieben große Brunnen zu erkennen, die alle bis zum oberen Rand anscheinend klares Wasser führen und durch breite Kanäle miteinander verbunden sind. Aldrafar, der in den letzten Tagen immer ungeduldiger geworden ist, drängt sie weiter voran.

Sobald die Abenteurer die Lichtung betreten fällt ihnen auf, dass es bis auf das leise Plätschern des Wassers plötzlich totenstill ist. Die sonst allgegenwärtigen Geräusche des Urwaldes scheinen wie ausgesperrt. Dafür steigt ihnen ein beißender Geruch in die Nase, der die Augen tränen lässt. Wenn die Gruppe hier irgendwelche Geräusche verursacht, erregen sie die Aufmerksamkeit eines blinden Eingeborenen-Sehers, der oben auf dem Plateau der Pyramide in einer kleinen Hütte haust. Die giftigen Dämpfe haben ihm über die Jahre das Augenlicht geraubt, dafür kann er aber ausgezeichnet hören und beginnt sofort treffsicher mächtige Feuerbälle auf sie zu schleudern [Magiebegabte werden feststellen, dass Kampfzauber an diesem Ort die doppelte Wucht entfalten]. Erst wenn es ihnen gelingt den alten Eingeborenen zu überwältigen, können sie sich auf der Lichtung weiter umsehen. Sollten sie ihn lebend gefangen nehmen, so spricht leider keiner von ihnen seine primitive Sprache und er gebärdet sich wie ein Wahnsinniger. Anhand der vielen Opfergaben am Fuße der beiden Treppen zur Pyramide hoch ist jedoch klar, dass sie nicht die einzigen intelligenten Wesen in diesem Gebiet sind. Vorsicht ist geboten…

Als nächstes werden sie vermutlich die Pyramide näher untersuchen. Auch wenn der Baustil unbekannt ist, erkennt das geübte Auge sofort die Präzision und Langlebigkeit zwergischer Baukunst. Abgesehen von der kleinen Hütte des alten Sehers oben auf dem Plateau des Bauwerks findet sich jedoch kein Hinweis auf einen Eingang. Selbst nach tagelanger akribischer Suche [ggf. unterbrochen durch einen Überfall der Eingeborenen] ist nirgends ein Hinweis auf eine Geheimtür zu finden. Aldrafar wird zusehends nervöser und treibt die Gefährten an sich bei der Suche zu beeilen.

Der Zugang befindet sich in fünf Metern Tiefe im Schacht des dritten Brunnens von oben gleich links neben der Pyramide. Das Wasser wimmelt jedoch geradezu von giftigen Wasserschlangen mit der Beißkraft ausgewachsener Piranhas, die auch zu hunderten die Kanäle zischen den Brunnen bevölkern. Die Quelle dieses Gewässers scheint im nördlichsten Brunnen zu entspringen, wie sich aus der leichten Strömung erahnen lässt. Aus dem südlichsten Brunnen steigen die giftigen Dämpfe auf und das Wasser dort ist absolut tödlich. Die Anordnung der Brunnen erinnert an ein Sternzeichen, jedoch keines das den Charakteren bekannt wäre. Am Boden der Brunnenschächte finden sich übrigens allerlei Ausrüstungsgegenstände von früheren Abenteurern, die von den Eingeborenen ihren Göttern geopfert wurden.

Wenn die Gruppe diese Hindernisse überwunden und den Brunnen durchtaucht hat, so finden sie sich auf der unterste Ebene des imposanten Bauwerks wieder. Sobald eine Lichtquelle entzündet ist, machen sie sich auf in einen Irrgarten aus engen Gängen und Treppen, die mal nach oben, mal nach unten führen und sich häufig kreuzen. Zu allem Überfluss ist der Komplex mit perfiden Fallen gespickt, von denen viele noch funktionieren. Nach vielen Stunden sind sie überzeugt, das ganze Bauwerk abgesucht zu haben, aber nirgends findet sich ein Raum oder eine Kammer. Überhaupt ist die Pyramide von innen seltsam schmucklos gehalten und absolut leer. Ab und an haben sie jedoch das Gefühl entfernte Stimmen in den Gängen wiederhallen zu hören. Ist ihnen jemand gefolgt oder ist es das Echo ihrer eigenen Stimmen?

Irgendwann finden sie doch eine Geheimtür, die in einen großen zentralen Kuppelraum führt. Auch hier befindet sich keinerlei Schmuck an den Wänden. Dennoch stockt ihnen der Atem angesichts des ca. fünf Meter durchmessenden magischen Zirkels, der in den Boden eingeritzt ist. Das komplexe Gebilde pulsiert geradezu in einem wütenden roten Glühen, das den ganzen Raum erhellt. Selbst den erfahrensten Magiern dürfte bei diesem Anblick der Atem stocken, denn eine solche Ansammlung magischer Energie schien bis zu diesem Zeitpunkt unvorstellbar. Plötzlich hören sie im Gang hinter sich wieder die Stimmen. Und nun sind sie so laut, dass es sich nicht um ihr eigenes Echo handeln kann. Aldrafar wirft sein Bündel von sich und macht sich kampfbereit. Ihm steht der Angstschweiß auf der Stirn…

Hintergrund für den SL: Bei der Pyramide handelt es sich nicht um einen Tempel oder eine Grabstätte, sondern um eine Waffe. Sie beherbergt den Zirkel des elementaren Chaos, der vor Jahrtausenden während dem großen Krieg zwischen den Zwergen und Elfen von den Utragar, einem besonders fanatischen Zwergenclan, erschaffen wurde. Der Zirkel wurde über viele Jahre hinweg mit der Lebenskraft von tausenden Zwergenkriegern aufgeladen, die genug Hass in ihren Herzen trugen um ihr eigenes Leben bereitwillig für die endgültige Vernichtung der Elfen zu opfern [die Anordnung der Brunnen entspricht übrigens keinem Sternbild sondern einer alten Zwergenrune mit der Bedeutung „ewige Rache“]. Jedoch endete der Krieg zwischen den beiden Völkern kurz nach der Vollendung des Zirkels mit der Kapitulation des letzten Elfenkönigs. Da der Zirkel einmal vollendet nun aber nicht wieder zerstört werden konnte, bauten die Zwerge die große Pyramide um ihn herum, tilgten den Ort und seinen Zweck aus allen Aufzeichnungen und einige Auserwählte forschten lange Zeit im Geheimen nach einer Methode ihn unschädlich zu machen. Leider blieben ihre Bemühungen erfolglos und durch eine Verkettung unglücklicher Umstände geriet seine Existenz in Vergessenheit.

Auch wenn er bis heute nicht wusste, was genau ihn an diesem Ort erwartet, ist der einzige der sich das Grauen dieser Magie tatsächlich vorstellen kann Aldrafar sa Ildrinas. Denn er kommt aus einer Zukunft, in welcher der Zirkel doch noch aktiviert wurde und die gesamte bekannte Welt über die Jahrhunderte in eine tote Wüste verwandelt hat. Dort nennt man den unglückseligen Tag seiner Aktivierung, an dem die Auslöschung fast aller Lebewesen auf der Welt seinen Anfang nahm, den großen Kataklysmus… Und dieser Tag ist heute…

Die Shi'Lak

Eine Spielbares Echsenvolk für Dungeonslayers

Die Sh'Lak leben tief in den Dschungeln von Czuhl, dort ist es immer warm, immer feucht und nur selten hell. Das drückend heiße Wetter stört einen Sh'Lak nicht, denn er passt sich an, so wie es schon seine Vorfahren getan haben. Über viele Generationen entwickelten sich die einizartigen Sh'Lak.

Wenig Licht und die andauernde Anwesenheit von Feinden, die überall auf einen lauern können ist es zu verdanken, dass die Sh'Lak nicht wie die meisten Echsen zwei Augen besitzen, sondern ein zentral auf dem Kopf gelegenes, welches sich in alle Richtungen drehen lässt.

Die Sh'Lak leben in kleinen Stämmen, die Hütten in den Baumwipfeln bauen, dort ist es sicherer und man kann ab und zu einen schönen warmen Sonnenstrahl erhaschen. Um einen Stamm am Leben zu erhalten gehen die Frauen jagen. Dazu nutzen sie vergiftete Speere und meterlange Blasrohre mit vergifteten Pfeilen, die etwas kleineren Männer sind immer damit beschäftigt ihr Wissen über den umliegenden Wald zu erweitern um ihrem Stamm einen Vorteil zu verschaffen. Da das reiche Leben des Dschungels sie am Leben hält verehren die Sh'Lak Elyak, den Odemsbringer, der allem das Leben einhaucht. Meist wird ein Stamm von einem Seher und seiner Frau geführt. Der Seher ist für das Religiöse und Soziale Leben verantwortlich während die Kriegerin die Jagden anführt und in den Krieg mit anderen Stämmen zieht, sollte es Probleme geben. Momentan senden sie Kundschafter in alle Richtungen aus, um Verbündete für den Kampf gegen die immer aggressiver vorgehenden Czuhl zu finden.

Volksbonus:

+1 auf Bewegung, Härte oder Stärke

Volkseigenschaften:

Einäugig (-1 auf Schießen & Zielzauber)
Nachtsicht (kann auch bei wenig Licht gut sehen)
Langlebig (Kann älter werden als z.B. ein Mensch)
Zäh (+1 auf Abwehr)

Shi'Lak
Herkunft: Dschungel von Czuhl
Größe: 130+W20 cm / 140+(W20/2)cm
Anfangsalter: 25+W20 Jahre
Sprachen: Khras'Sch (Freiwort, Zuhl)
Ausrüstung: Holzspeer & -Schild, Gurtrüstung (PA+1), (W20/2) Bunte Armreifen, Federkopfschmuck, Trophäenkette, Phiole mit Waffengift (1-10 auf W20 → Schadensgift (GW: 5), 11-20 → Lähmgift (GW: 5, W20/2 KR)
Talent-Sets: Athleten, Wildnis, Kraft
Einzeltalente: WG: Religion - Elyak (III/1LP), Gezieltes Gift (I/2LP), Kletterass (III/1LP)
Besonderheiten: Ist die Außentemperatur über 20°C ist ein Sh'Lak schnell [+1 Laufen], ist sie niedriger als 16°C ist ein Sh'Lak langsam [-1 Laufen]

Robin Hormel (Im Dschungel)

Begegnungen im Dschungel

W30	Begegnung
1	Gefährlicher Untergrund (Fallen oder Bauten von Tieren)
2	Sumpfiges Gebiet (PW 6 -> Riesenschlange, PW 7-8 -> Alligator)
3	Kleine Tiere (Harmlos, 1 Mahlzeit)
4	Umgebrochener Baum blockiert den Weg (PW: 5 -> Als Hinterhalt genutzt)
5	Spuren eines Raubtiers
6	Kadaver eines Raubtieres (da ist noch was größeres)
7	Pilze -> wurf auf Tabelle
8	In der Ferne springen Beutetiere aus der Deckung
9	Gefährliche Vögel geifen an
10	Ein Ganzer Schwarm Jägerarmeisen
11	Ein Summen in der Nähe (Stock von Riesen Hornissen)
12	Affen oben in den Bäumen (1-5 -> Werfen mit Obst nach den SCs)
13	Extrem dichtes Unterholz, für die nächsten 100m Strecke braucht die Gruppe 1 Stunde
14	Leckere Früchte am Weg (1-4 -> Giftig: 1-5 -> Lähmgift, Raubtier benutzt das als Falle; 6-15 -> Langsamer Schaden 1 pro Stunde, nicht magisch heilbar; 16-19 -> Eigenschaftsverlusst; 20 -> Attributsverlust und Bewusstlosigkeit)
15	Feindliche Echsenmenschen
16	Seltsame Goblins
17	Ein kleines Dorf voll Einheimischer (PW: 5 -> Agressiver Kanibalen)
18	Riesenschlange (auf Baum)
19	Schlucht mit wackeliger Hängebrücke
20	Riesenspinnen
21	Spinnennetzte (Hinweis auf Riesenspinnen)
22	Eingebohrener Jagdttrupp
23	Eber
24	Seltsames Tier
25	Lebende Ranken
26	Verlassene Ruinen (nichts mehr zu finden)
27	Frische Säurespur
28	Junger Gründrache
29	Stammeszeichen (Warnung)
30	Echsenmensch auf Suche nach Hilfe (Freundlich, möglicher Questgeber)

Zufalls Tabelle mit Ideen für die Durchquerung eines gefährlichen Urwalds.

Von Robin Hormel zum Thema Dschungel